PlayStation®
PLATINUM

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

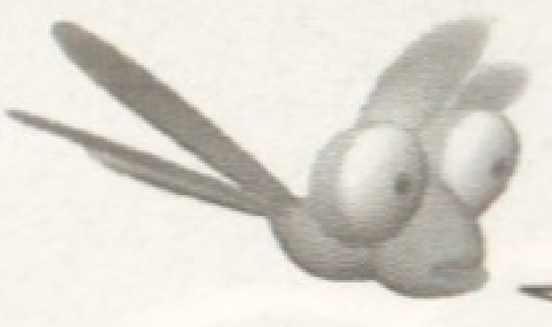
See back page of this manual for Customer Service Nos. and POWERLINE Nos.

Game © Spyro the Dragon™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use are prohibited. Distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. Exclusively Licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK™

SCES-01438

ENGLISH



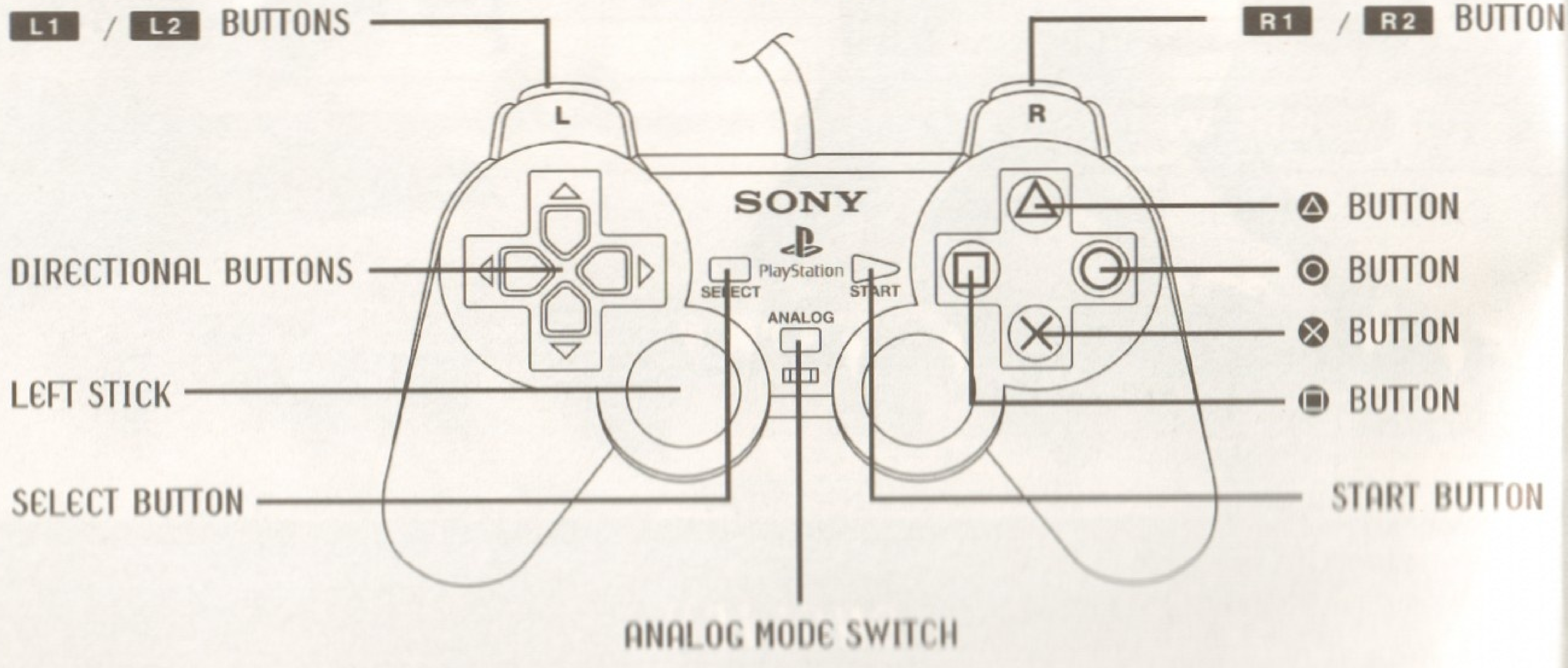
Call me Sparx. Oh sure, you've heard plenty about my friend Spyro the Dragon, but what is a dragon without a dragonfly? In trouble, that's what! I follow Spyro around and help him out when things get tough. I'll tell you all about it later...

SETTING UP

Set up your PlayStation® according to the instructions in its Instruction Manual. Insert the SPYRO THE DRAGON™ disc and close the disc cover. Turn the PlayStation® ON at the POWER button. **It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory Cards once the power is turned on.** Make sure there are enough free blocks on your Memory Card before commencing play.

PLEASE NOTE: All screenshots for this manual have been taken from the English version of this game. Some screenshots might show pre-completion screens that differ slightly from those in the finished game.

CONTROLS



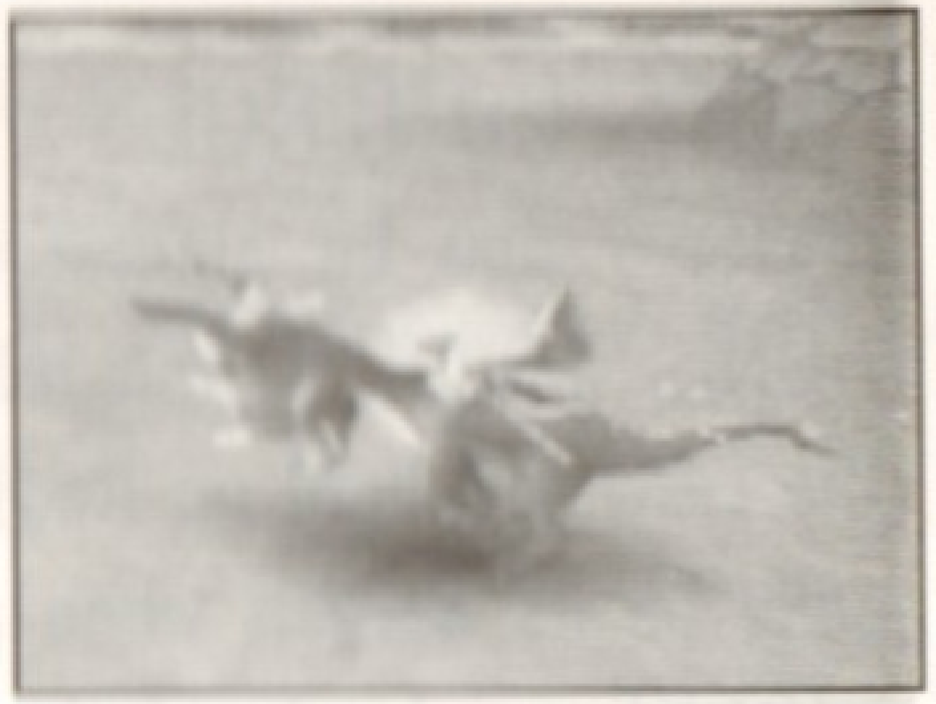
BASIC CONTROLS

SPYRO™ can be played using the directional buttons or, if you are using an Analog Controller (DUAL SHOCK™), the left stick. When using the left stick, ensure the analog mode switch is on (the LED will light up Red). Your Analog Controller (DUAL SHOCK) should automatically select this mode as its default when playing SPYRO™. The vibration function of the Analog Controller (DUAL SHOCK) can be toggled on or off in the options menu, accessed from the Pause menu (see the 'Options' section further on in this manual).

Move/run.	**Directional buttons or left stick** Spyro will walk or run depending on where you move the left stick.
Jump.	**⊗ button** Spyro can jump in any direction with the directional buttons or left stick
Flame.	**◎ button**
Charge.	**▣ button**
Start, pause/resume.	**START button**
Inventory.	**SELECT button** Pressing the directional buttons or left stick ← / → will show your Inventory for the whole game (see the INVENTORY section later on in this manual).

The longer you hold down the ⊗ button the higher Spyro will jump

Spyro always flames in the direction his head is pointing

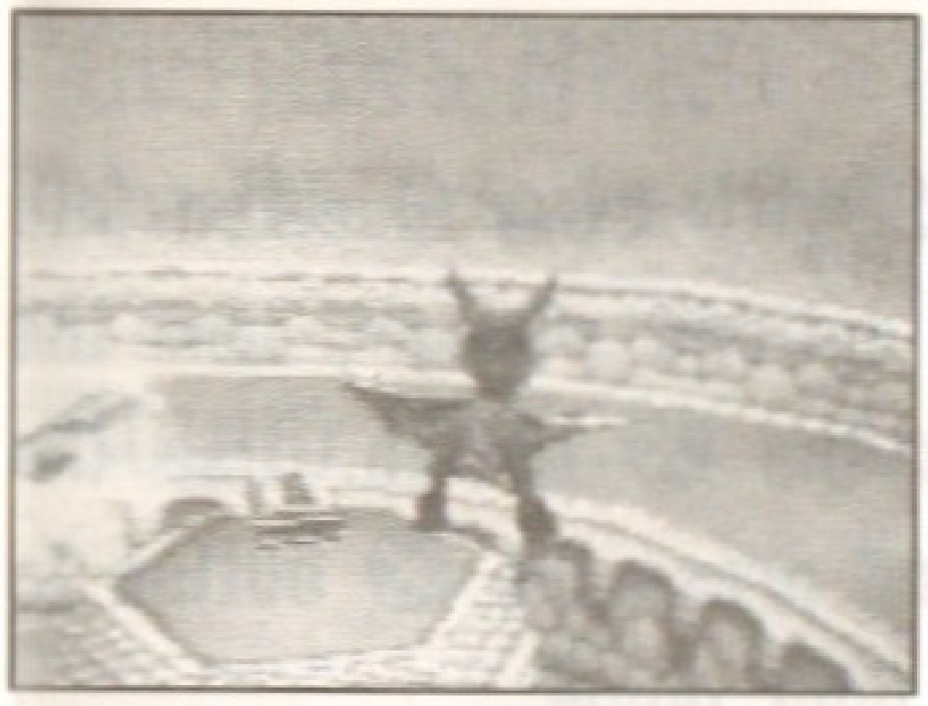


Hold down the ■ button when using the directional buttons / left stick to charge long distances or chase enemies

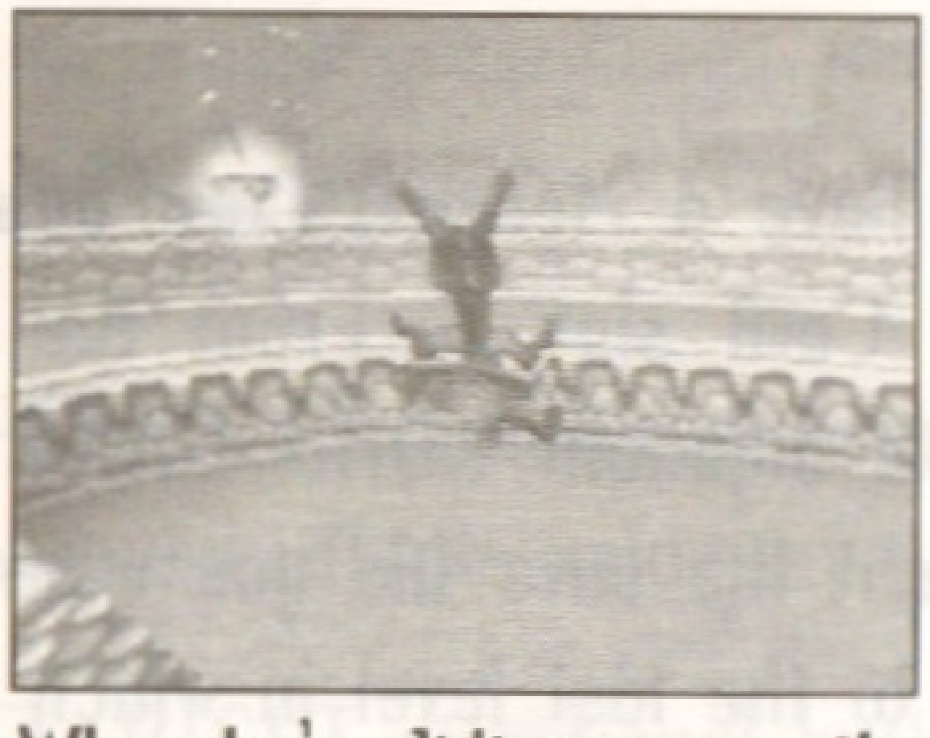
ADVANCED CONTROLS

Of course, Spyro has plenty of other abilities too. You'll need to learn these if you're going to find all the treasure and defeat Gnasty Gnorc!

Glide.	Press the ⊗ button twice
Drop from glide.	▲ button.
Look around (Spyro-Vision).	When standing still, hold the ▲ button and use the directional buttons or left stick.
Roll to the Right or Left.	R1 or L1 buttons.
Rotate camera Right or Left.	R2 or L2 buttons.



The first press of the ⊗ button makes Spyro jump. To glide the farthest, press the ⊗ button when Spyro is at the very top of his jump



When he's gliding, press the △ button to make Spyro land on a spot

Roll to escape enemies or their shots

GETTING STARTED

LANGUAGE SELECTION

The game will automatically select English as the language used in game. Should you wish to change this, on the Title screen, highlight ENGLISH, then use the LEFT/RIGHT directional buttons to select the language you want. If you save your game, the last language used will be saved to the Memory Card. Please note that you will not be able to change the language selection once you have started a game.

STARTING A NEW GAME

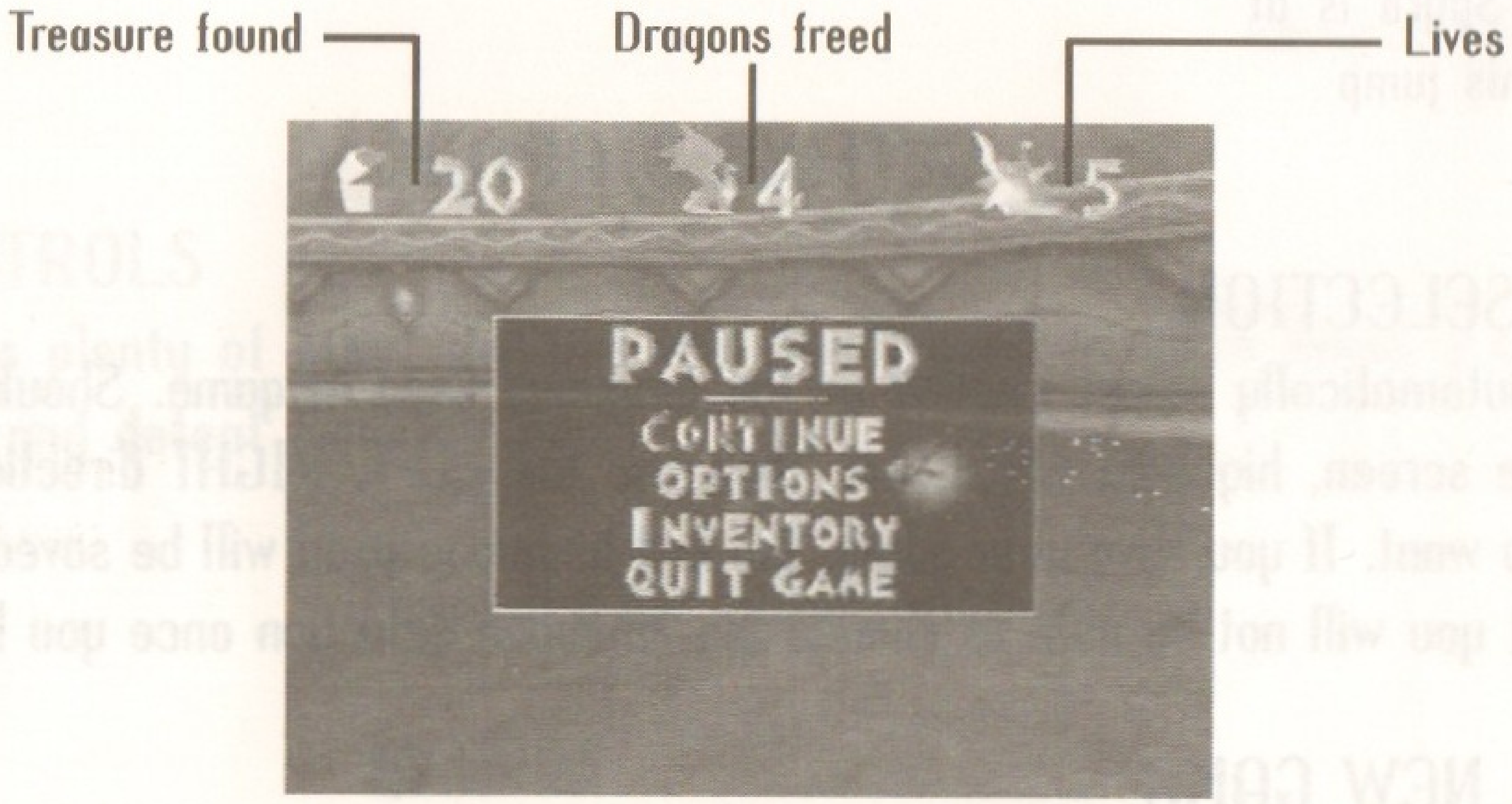
Press the START button at the Title Screen. This will bring down the pre-game options window. If there is no Memory Card present, select the START GAME option by pressing the ⊗ button. If you have a Memory Card inserted into your PlayStation®, highlight the NEW GAME option and press the ⊗ button. Use the directional buttons or left stick to highlight a save file and press the ⊗ button. This will take you to the beginning of Spyro's adventure.

PLEASE NOTE: If Memory Cards are inserted after you commence a game, you will not be able to save your progress. Once you have chosen which Memory Card slot you wish to save to at the beginning of the game - you can only save to this Memory Card and Memory Card slot - you cannot save to another Memory Card in a different Memory Card slot.

LOADING A SAVED GAME

To load a saved game, you must have a Memory Card containing a SPYRO save inserted into Memory Card slot 1 or Memory Card slot 2. From the pre-game options window, use the directional buttons or left stick to highlight LOAD GAME and press the ⊗ button. Use the directional buttons again to highlight the save file you wish to load and press the ⊗ button to load it. You will be taken straight to the last level in which you saved your game.

PAUSE MENU



Press the START button during gameplay to pause the game. In addition to the Menu options, you'll see screen icons that show how many jewels you've found, the number of dragons you've freed and the number of Lives that you have remaining.

On the Pause Menu, you can CONTINUE the game, go to the OPTIONS MENU or review your INVENTORY. Use the directional buttons or left stick to scroll through the options and press the ⊗ button to make your selection. In most levels, you will also have the option to EXIT LEVEL and return to the previous HOME level. However in HOME levels you can choose to QUIT GAME, which will return you to the Title Screen.

OPTIONS MENU

Use the directional buttons to highlight an option.

SOUND EFFECTS	Use the LEFT/RIGHT directional buttons or the left stick to increase or decrease the sound effects volume.
MUSIC VOLUME	Use the LEFT/RIGHT directional buttons or the left stick to increase or decrease the music volume.
SPEAKER SETUP	Press the ⊗ button to toggle the speaker set-up from STEREO to MONO
VIBRATION	If you are using an Analog Controller (DUAL SHOCK), you can use the ⊗ button to toggle the vibration function ON or OFF.
CAMERA	See below
SCREEN ADJUST	Select HORIZONTAL to move the screen Left/Right using the LEFT/RIGHT directional buttons, Select VERTICAL to move the screen Up/Down using the UP/DOWN directional buttons. Select DONE to return to the OPTIONS menu.
DONE	Press the ⊗ button to confirm your changes and return to the Pause menu.

CAMERA OPTIONS

There are two camera systems to suit your own style. You can choose a camera setting from the Pause menu.

- The PASSIVE camera moves slowly so you can get a good look at the scenery. It follows you but lets you run around without moving the camera.
- The ACTIVE camera moves right along with you everywhere, so you see exactly where you're going. This camera moves fast, so pay attention!

IN THE BEGINNING, the five Dragon families lived in their five Dragon Worlds in harmony. Their lives were happy and peaceful... until the day a Gnorc broke the rules! Gnasty Gnorc was an unpleasant creature from the bottoms of his dirty boots to the top of his unwashed head. He wasn't pretty, and his personality combined the short temper of a gnome and the bad attitude of an orc!

Gnasty resented the happy Dragon families. More than anything, he detested their beautiful, shiny jewels, which were not only nice to look at, but showed him reflections of his own ugly face every time he did so.

Gnasty became such a problem that he was banished to the Dragon junkyard. This was a world the Dragons weren't fond of, though it suited Gnasty just fine. He renamed it Gnasty's World as soon as he got there.

Gnasty began to fool around with magic spells. After a while, he hit on the two he wanted: a giant spell to trap all the Dragons in crystal, and a potion to animate those radiant gems and turn them into Gnorc soldiers.

On a nice sunny day, Gnasty cast the freeze spell, trapping the dragons in crystal, and turned all the gems he could find into his willing minions. He even began turning the Dragon Worlds into Gnorc Worlds! But the one little detail he didn't count on was Spyro the Dragon - Spyro's so small that the spell shot straight over his head!

Now Spyro, the only unfrozen Dragon, must travel the six worlds - including Gnasty's industrial world - releasing all the Dragons and collecting their stolen treasure. In the meantime, Gnasty's minions are doing their best to stop him. Not that Spyro is without friends... the Dragons he releases give him hints, and all along the way, he is accompanied by Sparx the Dragonfly, his best friend.

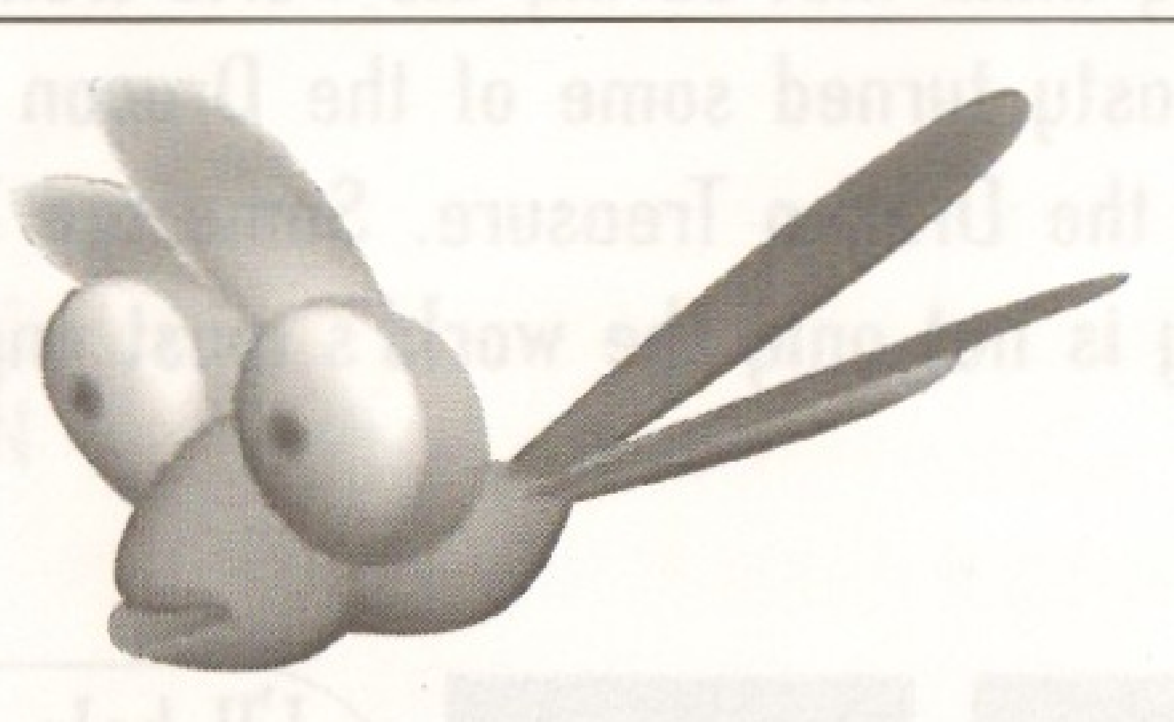
What seems like a fun time flaming Gnorcs soon turns into the adventure of Spyro's young life. When he meets Gnasty Gnorc for the final conflict, his destiny can truly be fulfilled!

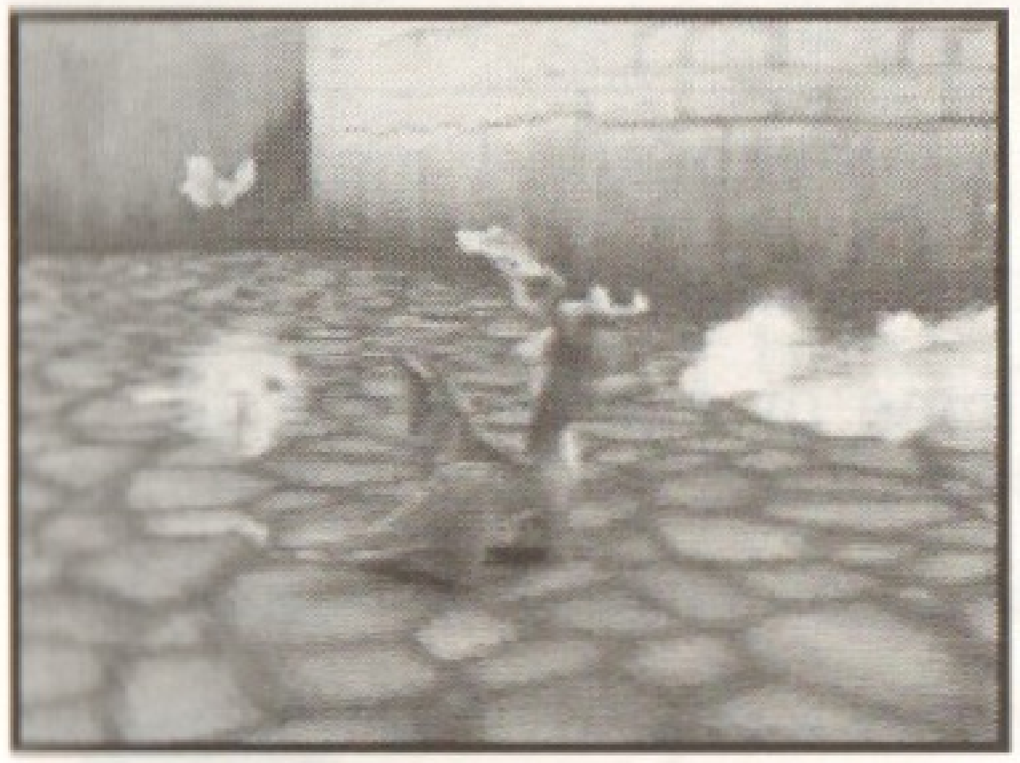
GO GET 'EM, SPYRO!

SPARX THE DRAGONFLY

It's time you learned a little about me. Spyro's my best friend and I'll do everything I can to help you out. I can take 3 hits, but then I'm outta there, and you're on your own. You can see how I'm feeling by my color:

Gold	Full health (3 hits left)
Blue	Medium health (2 hits left)
Green	Low health (only 1 hit left!)





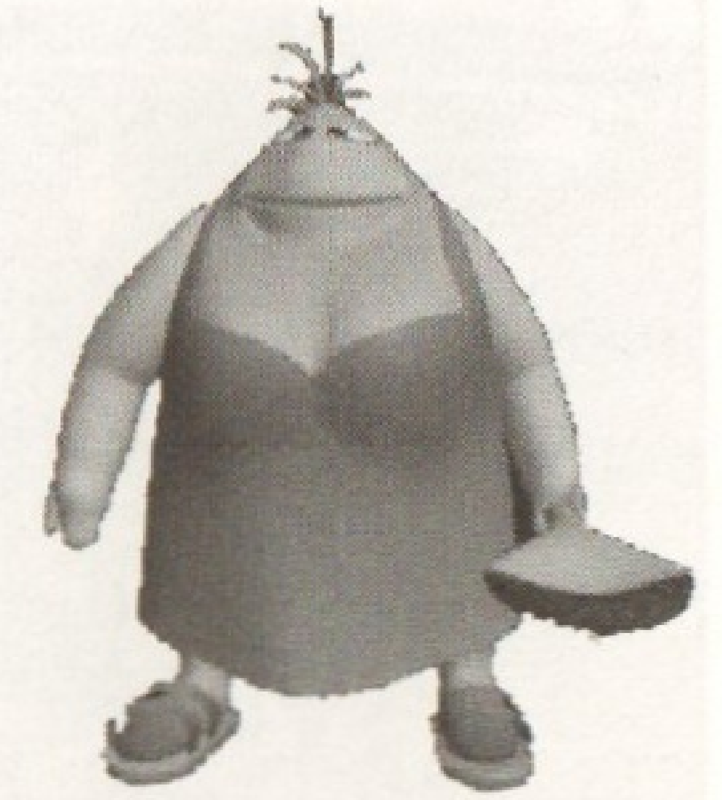
If I'm low on health, or gone, just flame some small creatures that release butterflies and I'll be back. I love butterfly snacks, and when I eat one I get one point of health until I'm back to full health. Mmmmm!

FACE YOUR FOES!

Gnasty Gnorc has ordered all types of creatures to get in Spyro's way. But use your flame and charge attacks and you can defeat just about anybody!

Gnasty has protected some of his minions with shields or armor. These guys don't get burned, so charge em!

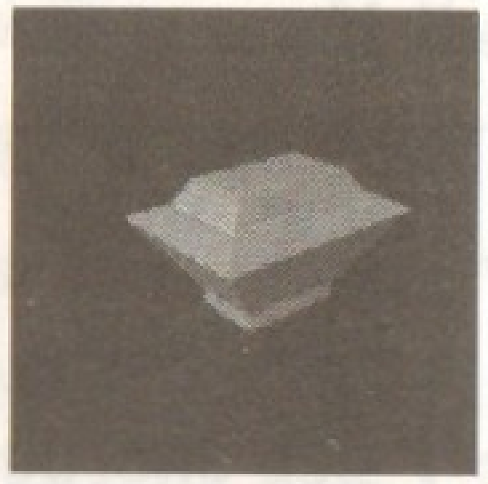
Really big enemies can't be charged! So flame these guys!



SAVING THE WORLD IN 3 EASY STEPS

JEWELS

You may think that saving the world from Gnasty's magic spells is easy... well, it's not. Not only has Gnasty turned some of the Dragon Treasure into his own warriors, but he's also stolen the rest of the Dragon Treasure. Some are locked in chests, others are scattered all over the place (Gnasty is not only the world's most unpleasant Gnorc, he is also the sloppiest).



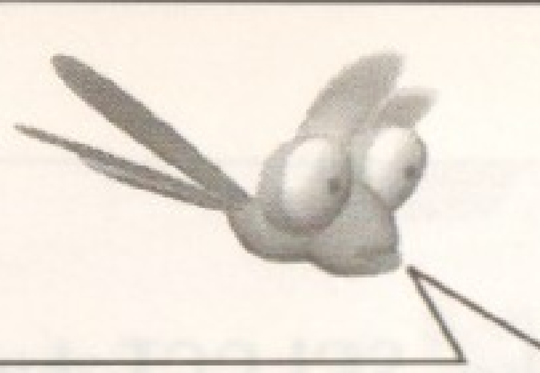
> I'll help pick up the Treasure that's lying around. I may be small, but Spyro and me - well we make a great team! The Treasure Boxes are another story. Flame or charge these to pop them open to get the jewels.

STOP! THIEF!!!!

Gnasty has turned a fine collection of jewels into a pesky gang of minions. What's worse, he has invited thieves into the Dragon kingdom, and they're stealing the Dragon Eggs! Catch these crazy guys and recover the Dragon Eggs before they're whisked away forever!

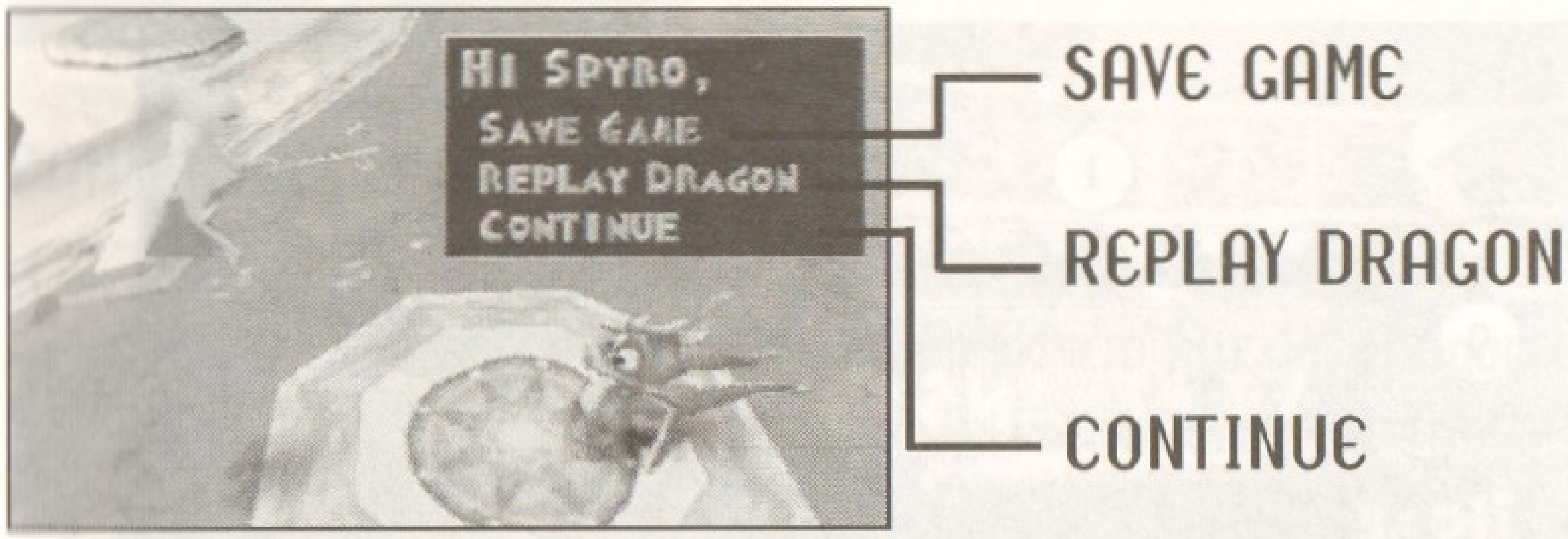
DRAGONS

Clearly the Dragon kingdom cannot be restored to normal until all of the Dragons have been freed from their crystal prisons. To release a Dragon, just walk up to it and break the spell. Rescue them and they may thank you with a hint or tip.



SAVING YOUR GAME

I'm not Spyro's only friend in the Dragon world. There are a lot of fairies who can help him, too. They may rescue him from falling or show him where to go next. The most important is the Red Fairy.



When you rescue a Dragon and step on the platform, you reach a Continue point. If you are defeated after that point, you'll return to that platform. However, if you wait on the platform, the Red Fairy will appear and give you the opportunity to save your progress to a Memory Card (or to replay the Dragon's message, in case you forgot it). Use the directional buttons or the left stick to highlight an option and press the ⊗ button to select it.

PLEASE NOTE: If Memory Cards are inserted after you commence a game, you will not be able to save your progress. **It is advised that you do not insert or remove Memory Cards once the power is turned on.** Make sure there is at least one free block on your Memory Card before commencing play.

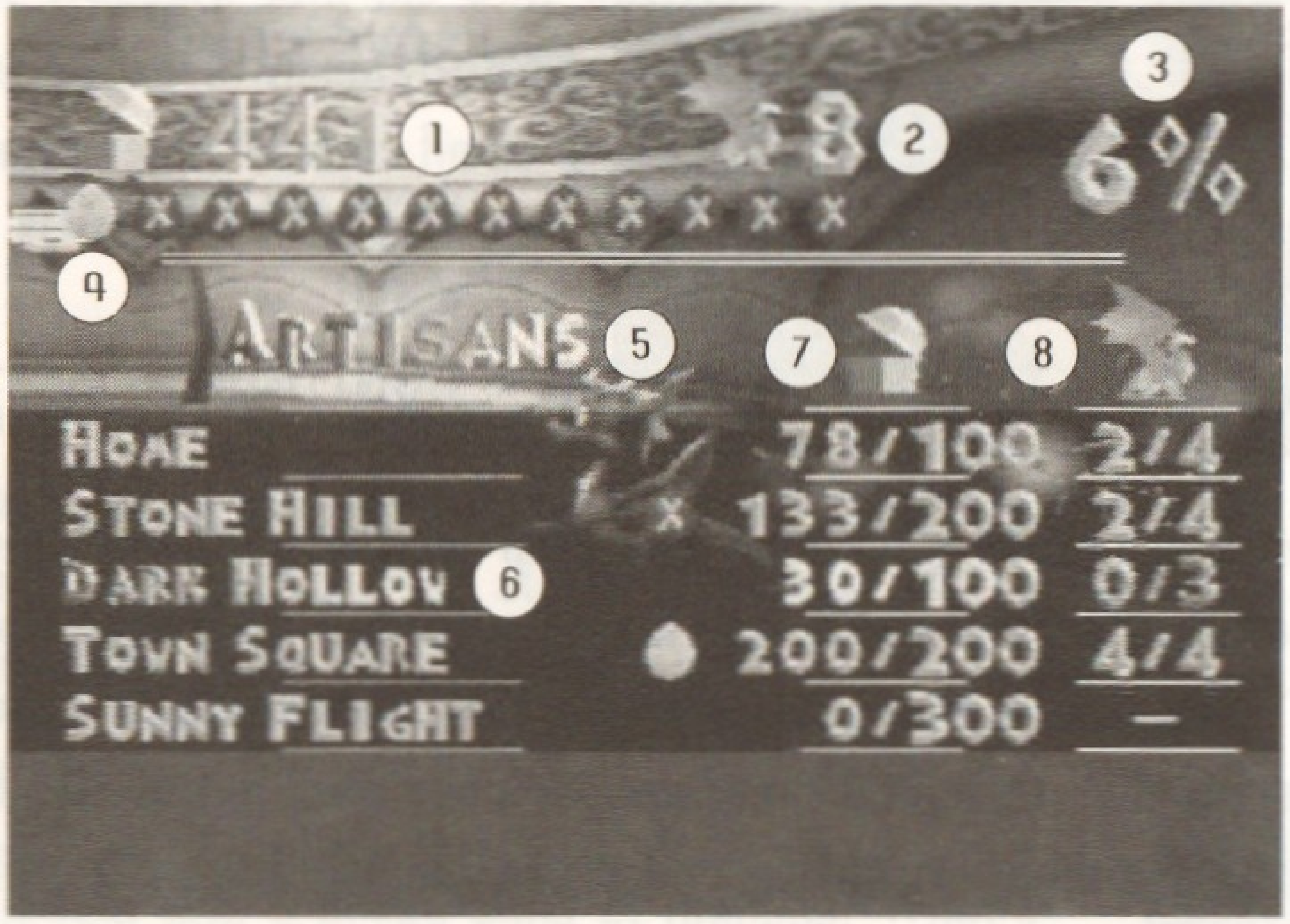
GAME OVER

When Spyro has lost all of his lives you are presented with the GAME OVER screen. Pressing the START button will allow you to continue from the HOME level of the last World where you passed over a Continue/Save point. You will start the game with Spyro's items and jewels restored, plus 5 lives.

YOUR INVENTORY

Each World contains different amounts of jewels and Dragons. Press the SELECT button or choose the option from the Pause menu to review your INVENTORY. Press the directional buttons or left stick, LEFT or RIGHT, to review your entire Inventory level.

1. Treasure found
2. Dragons freed
3. % of game completed
4. No. of eggs rescued
5. Dragon World You're Currently In
6. World Levels You've Visited
7. Amount of treasure found / total amount on each stage
8. Dragons found / total number of crystal dragons on each stage



TRANSPORTING

TRAVEL THROUGH WORLDS & LEVELS

You can travel in and out of Worlds and levels whenever you want, allowing you to take on the adventure at your own pace. The portals that you find in HOME levels will lead to different levels. The swirling RETURN HOME Vortex platforms found in the levels will take you back to the Home World you are in. And away we go!

In order to catch Gnasty Gnorc, you'll need to get through all five Dragon Worlds, then enter Gnasty's World.

There are six balloonists, one in each World's Home area. The balloonists take you from world to world if you accomplish certain goals. Don't worry - if you don't know what the goals are, they'll tell you. They're very serious guys, you see.

BONUS TREASURE ROUNDS

You'll find Treasure Rounds by doing something special, like shoot a rock or solve a platform puzzle. Dragons may also tell you where to find a Treasure Round, so listen carefully. The objective here is to achieve a number of tasks all within a strict time limit. For instance, if you see gnorc soldiers, barrels or treasure chests, you must destroy them with your flames. If you see arches or hoops, you should fly through them, and you'll get extra time for every barrel you destroy or hoop you fly through. Be careful that you don't crash, drown or run out of time. If you do, you'll be asked if you want to TRY AGAIN. Select YES to have another go or NO to return home.

For each of the tasks completed you will receive 60 jewels -up to a maximum of 300 for each Bonus Treasure Round. Once a task is completed you will still be able to retry the task but will not receive any additional jewels (a tick will be displayed on the Bonus Treasure Round results screen indicating you have completed that task successfully).

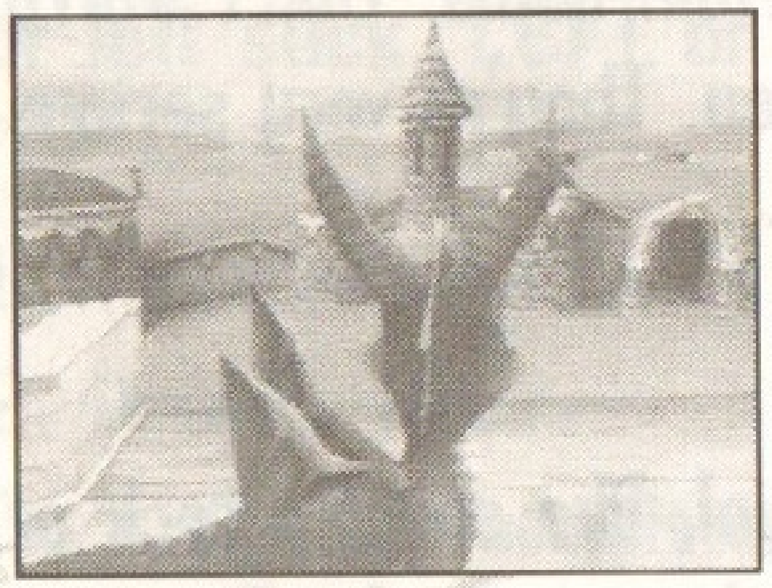
If you manage to complete all the tasks within the time limit, next time you have a go the time will start counting upwards. See if you can beat your previous time or challenge a friend to smash your record.

EXTRA LIVES

Once Spyro has visited a level, he can return to it at any time. But whereas defeated enemies left jewels behind, once Spyro has defeated an enemy they will leave him something else to help him on his way. Sometimes this might be a butterfly to feed Sparx if he's low on energy, but usually these rewards take the form of small pearls. If Spyro collects 20 of these pearls he will gain an extra life. Sometimes, returning to levels you've already completed can be extremely helpful just to help Spyro gain enough lives to complete some of the more difficult levels.

THE DRAGON WORLDS

THE ARTISANS

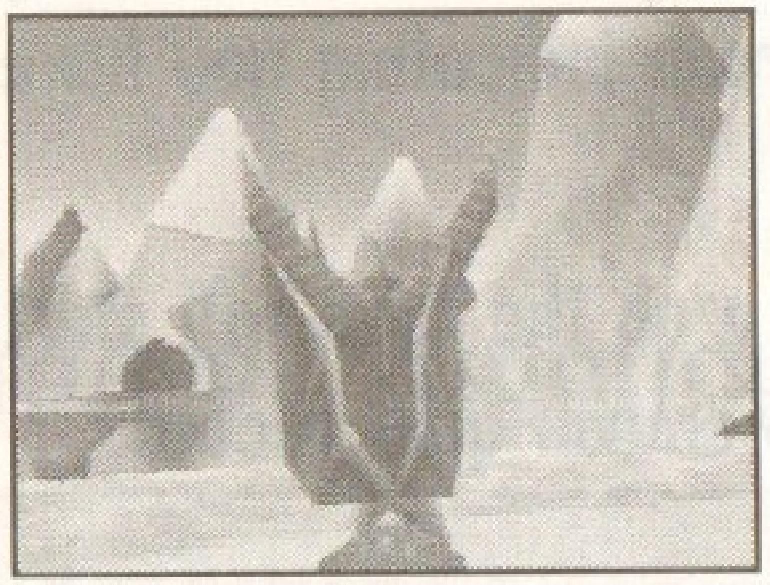


This family of Dragons provides the world with artefacts of culture and beauty. They write songs, create sculptures and paintings and are the most gentle of all the Dragon families. They are very social beings and enjoy getting together for group singing and art viewings among the lush, rolling hills and green valleys of their home.

THE PEACE KEEPERS

These large, powerful Dragons enforce order throughout the world. They are the strongest of all the Dragon families, and know the most about battling their enemies. They live in the desert sand dunes, tar pits and ice-caves and are always on the lookout for any creatures breaking the peace.

THE MAGIC CRAFTERS

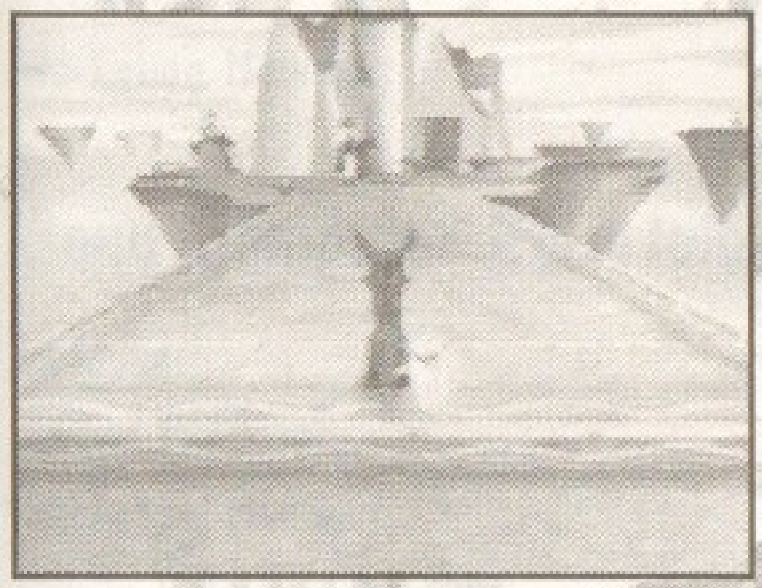


Dragons of this Family spend their time making magic artefacts used by all the Dragons throughout the rest of the worlds. They are shy around other creatures and like to be alone. They can be very happy in their remote mountaintops, ice cliffs and caves, studying their craft in peace.

THE BEAST MAKERS

These Dragons are responsible for bringing forth all new species of living creatures into the world. They choose to live in swamps, in tumble-down wood platforms, on stilts in the mud flats and in hollowed-out trees in the thick forests. Here they can find natural clay, roots and other materials to do their work in peace.

THE DREAM WEAVERS



These Dragons are peacekeepers of the night. From their island in the clouds, they flit through the dreams of other creatures of the world, making sure that no nightmares bother dragons while they're sleeping. Anyone who has bad dreams at night can call on these Dragons for help.

GNASTY'S WORLD

This place is dark and haunting. Be careful!

CREDITS

Developed by Insomniac Games®, Inc.

	John Fiorito
	Jared Hardy
	Alex Hastings
	Brian Hastings
	Dan Johnson
	Alain Maindron
	Chris McNulty
	Ted Price
	Alex Schaefer
	Craig Stitt
	Chuck Suong
	Oliver Wade
	Matt Whiting
Special Thanks to:	Kirsten Van Shreven-Butler, Peter Hastings

Produced by Universal Interactive Studios

Producer:	Michael John
Executive Producer:	Mark Cerny
Production Coordinator:	Jackie Evanochick
Music by:	Stewart Copeland
Soundtrack Engineered & Co-Produced by:	Jeff Seitz
Spyro and Dragon Designs by:	Charles Zembillas
Dragon Voices by:	Clancy Brown, Carlos Alazraqui, Michael Gough, Jamie Alcroft, Michael Connor
Spyro Voice by:	Carlos Alazraqui
Dialogue Written by:	Peter Kleiner
Sounds by:	Universal Sound
	Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears
Special Thanks:	Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Kelly Garner, Derek Power

Published by Sony Computer Entertainment America

Producer:	Seth Luisi
Senior Producer:	Perry Rodgers
Sr. Marketing Manager:	Ami Matsumura-Blaire
Sr. Public Relations Manager:	Molly Smith
Product Marketing Specialist:	Nemer Velasquez
QA Manager:	Mark Pentek
Lead Analyst:	Christian Davis
Asst Lead Analysts:	Randy Blake, Benjamin Briones, Christopher Keith

Analysts:	Jo Aragones, Vernon Carter, Bruce Cochrane, Al Dutton, Ashif Hakik, Christopher Levy, Duane O'Brien, Donovan Soto, Ivan Kougaenko, Ian McGuinness, Eric Molina, Tobin Russell, Steve Szakal, Andrew Woodworth
VP Marketing:	Andrew House
Sr. Director of Marketing:	Peter Dille
Sr. Director of Promotions:	Sharon Shapiro
Licensing Manager:	Taku Imasaki
Design Groups:	Beeline Group
Manual Copywriting:	Hanshaw Ink
Special Thanks:	Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Brian Balistreri, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Lori Chase, Joyce Clement, John Cromption, Brian Dimick, Aimee Duell, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Tina Kowalewski, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Colin MacLean, Frank O'Malley, Kirsten Merit, Doug Mukai, Joel Pambid, Bill Paul, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Riley Russell, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Merrill Research

Sony Computer Entertainment Inc. (Japan)

Producers:	Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Marketing Manager:	Megumi Hosoya

Sony Computer Entertainment Europe

Producer:	David Bowry
Senior Producer:	John Roberts
Marketing Manager:	Kenny Mathers
Public Relations Manager:	Elizabeth Ashford
Manual Editor / Designer:	Jim Sangster
Designer:	Steve O'Neill / Sonicon Limited
Manual Approval:	Lee Travers, Stephen Griffiths
QA Manager:	Geoff Rens
Head of Internal Testing:	Steve Archer
Internal Testing Co-ordinator:	Jim McCabe
Lead Tester:	Matt Ekins
Localisation Co-ordinator:	Ed Valiente
Internal Development Testers:	Dominic Berzins, Phil Bramhill, Richard Bunn, Dave Burke, John Cassidy, John Corcoran, Pat Cowan, Ian Cunliffe, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Dee Norfolk, Carl McKane, Andy Macoy
Localisation Testers:	Teresa Caggiano, Lucie Dupoirieux, Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Arianna Pavin, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt,
Testers:	Tim Adams, David Baker, Dave Bennett, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosley, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotheram, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
QA Administration:	Janine Bradbury, Paul Jones

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

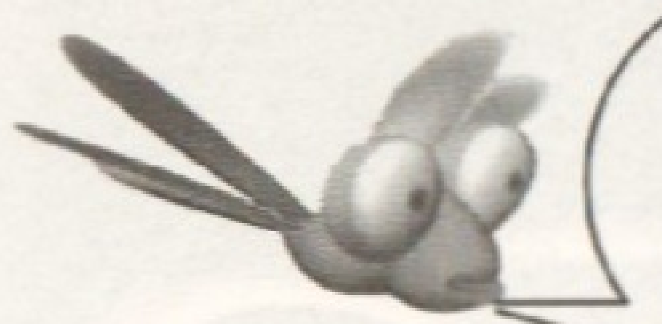
Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro POWERLINE se trouvent au dos de ce manuel.

Game © Spyro the Dragon™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use are prohibited. Distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. Exclusively Licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK™

SCES-01438

FRANÇAIS



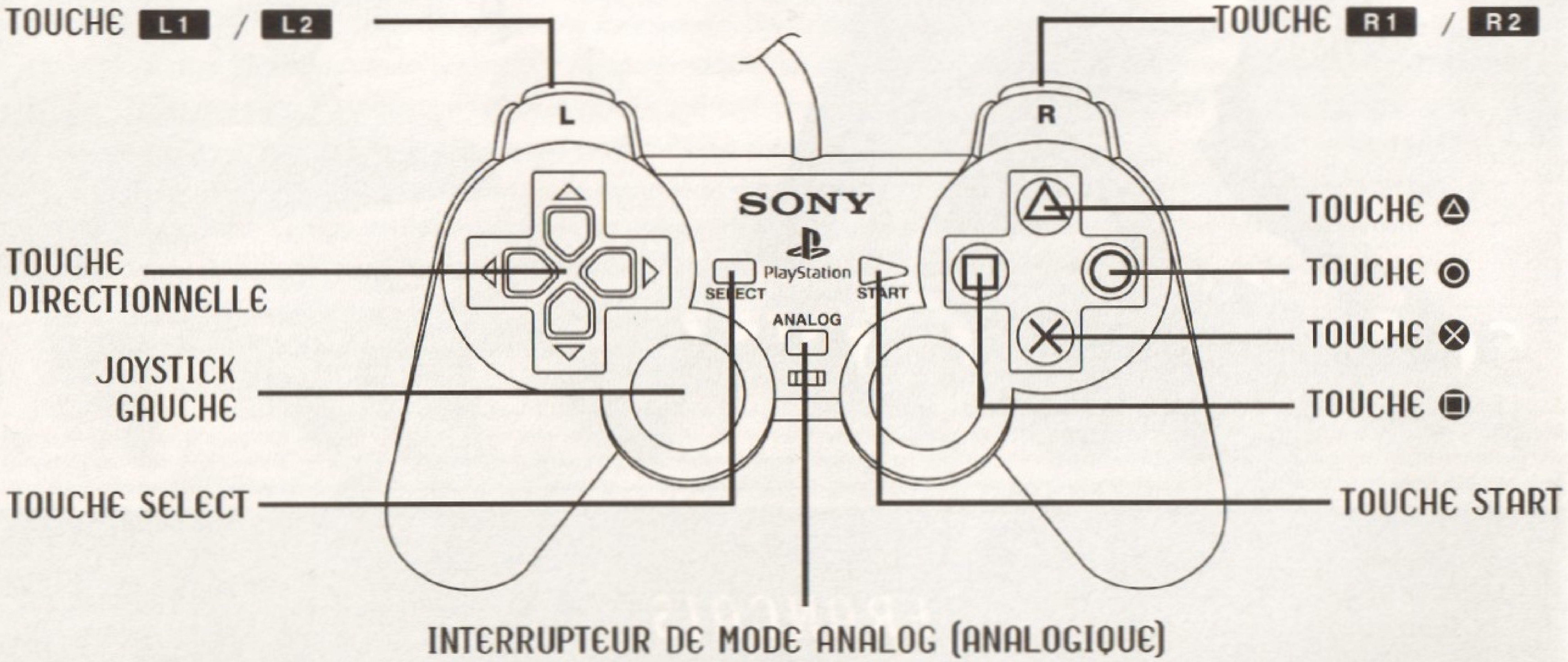
Appelez-moi Sparx. Oh bien sûr, vous avez beaucoup entendu parler de Spyro le Dragon™, mais que serait un dragon sans une libellule? En cas de problème, c'est quelque chose! Je suis toujours aux côtés de Spyro et je lui apporte mon aide lorsque les choses se compliquent. Je vous expliquerai tout ça plus tard...

INSTALLATION

Installez votre console de jeu PlayStation® en suivant les instructions du manuel d'utilisation de la PSX. Insérez le disque SPYRO THE DRAGON™ et fermez le couvercle du compartiment à disque. Allumez la PlayStation® à l'aide du bouton POWER. **Nous vous conseillons de ne pas insérer ou retirer de périphériques ou de cartes mémoire une fois que la console est sous tension.** Vérifiez que vous avez assez de blocs libres sur votre carte mémoire AVANT de commencer à jouer.

REMARQUE: toutes les illustrations de ce manuel sont tirées de la version anglaise du jeu. Certaines illustrations peuvent faire apparaître des versions d'écrans non finales pouvant différer légèrement de ceux de votre version.

COMMANDES



COMMANDES PRINCIPALES

Vous pouvez jouer à SPYRO™ avec les touches directionnelles ou, si vous utilisez une manette analogique (DUAL SHOCK™), avec le joystick gauche. Lorsque vous vous servez du joystick gauche, assurez-vous que le mode analogique est activé (le voyant LED doit Ítre rouge). Votre manette analogique (DUAL SHOCK) devrait automatiquement sélectionner ce mode comme commande par défaut lorsque vous jouez à SPYRO™. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de vibration de la manette analogique (DUAL SHOCK) à partir du menu d'options, en passant par le menu Pause (reportez-vous à la section «Options» plus loin dans ce manuel.)

Se déplacer/courir. **Touches directionnelles ou joystick gauche**
Spyro marchera ou courra en fonction de la direction dans laquelle vous placerez le joystick gauche.

Sauter. **Touche ⊗**
Spyro peut sauter dans n'importe quelle direction grâce aux touches directionnelles ou au joystick gauche.

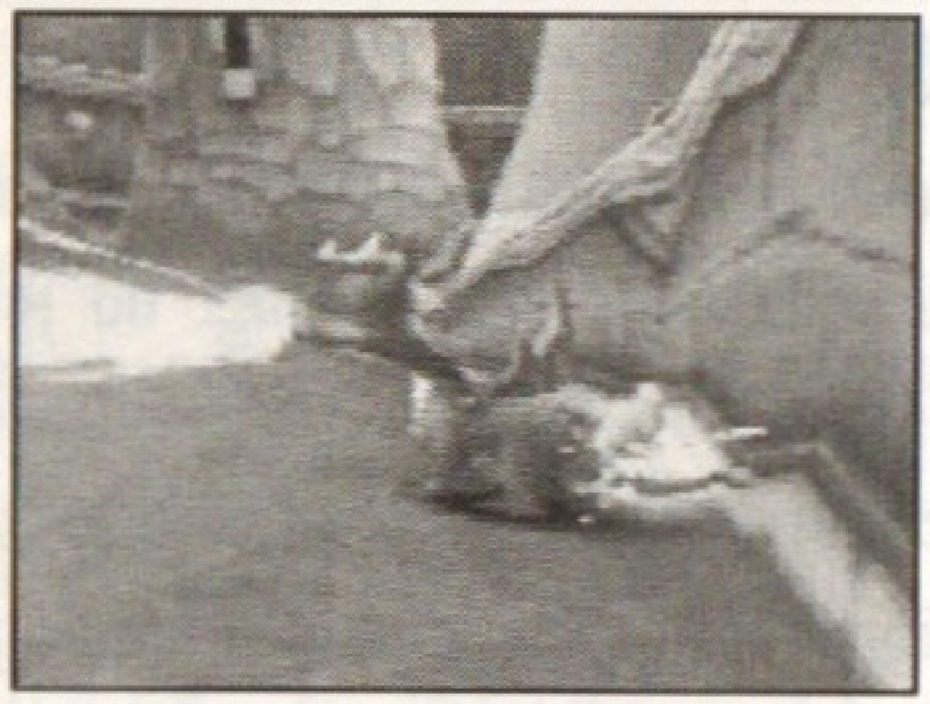
Cracher du feu. **Touche ◎**

Foncer. **Touche ▣**

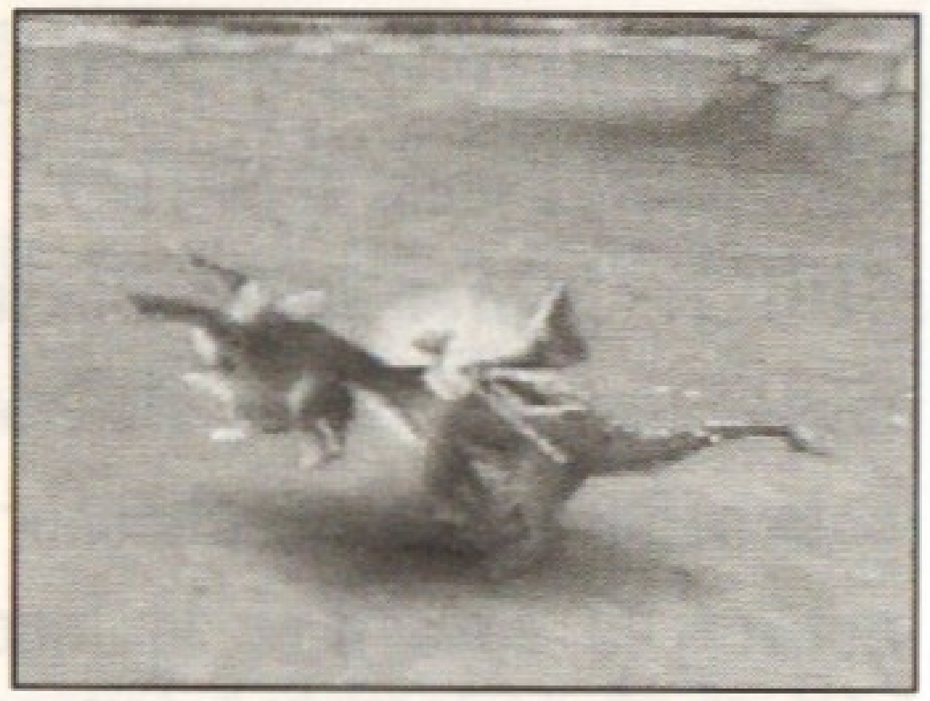
Démarrer, mettre en pause/ reprendre. **Touche START**

Inventaire. **Touche SELECT**
En appuyant sur les touches directionelles ou ⬅ / ➡ sur le joystick gauche, vous pourrez voir votre inventaire pour la partie entière (reportez-vous à la section INVENTAIRE plus loin dans ce manuel).

Plus vous maintenez la touche ⊗ enfoncée, plus Spyro sautera haut.



Spyro crache toujours du feu dans la direction vers laquelle sa tIte est tournée.

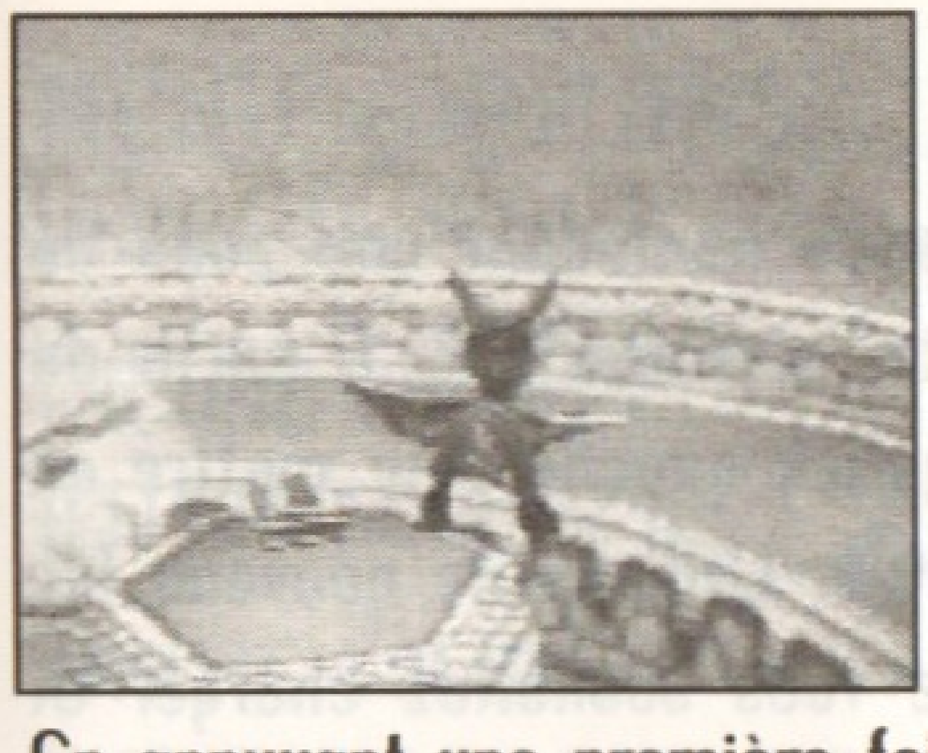


Maintenez la touche ▣ enfoncée tout en utilisant les touches directionnelles / le joystick gauche pour couvrir de longues distances ou poursuivre des ennemis.

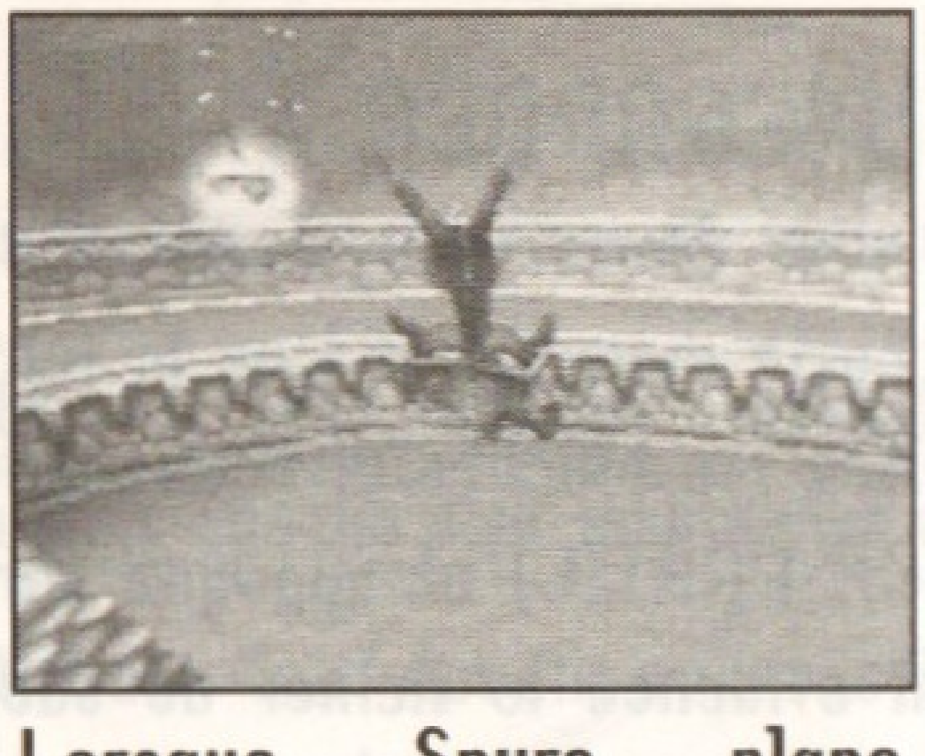
COMMANDES AVANCEES

Bien entendu, Spyro possède un tas d'autres talents. Vous devrez les apprendre si vous souhaitez découvrir tous les joyaux et vaincre Gnasty Gnorc!

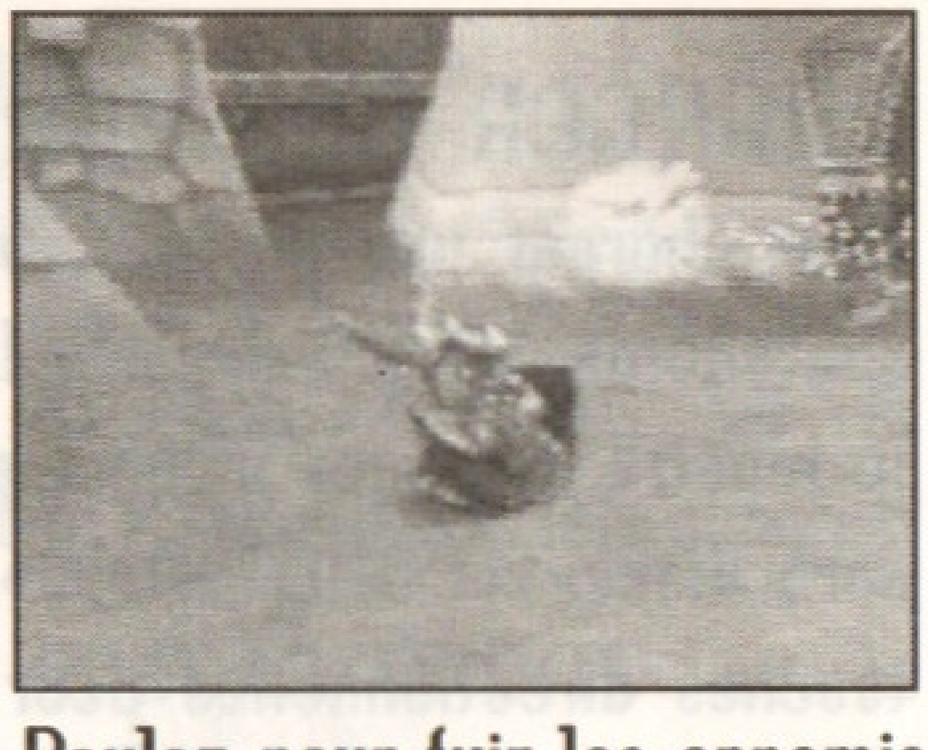
Planer.	Appuyez deux fois sur la touche ⊗.
Cesser de planer.	Touche △.
Regarder autour (Spyro-visie).	Sur place, maintenez la touche △ enfoncée et utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche.
Rouler à gauche ou à droite.	Touche R1 ou L1.
Faire pivoter la caméra à droite ou à gauche.	Touche R2 ou L2.



En appuyant une première fois sur la touche ⊗, vous ferez sauter Spyro. Pour planer au maximum, appuyez de nouveau sur la touche ⊗ lorsque Spyro se trouve au sommet de son saut.



Lorsque Spyro plane, appuyez sur la touche △ pour le faire atterrir.



Roulez pour fuir les ennemis ou leurs tirs.

DEMARRAGE

SELECTION DE LA LANGUE

Le jeu sélectionnera automatiquement l'anglais comme langue employée dans le jeu. Si vous souhaitez changer de langue, mettez «ENGLISH» (ANGLAIS) en surbrillance dans l'écran titre, puis utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE pour sélectionner la langue de votre choix. Si vous sauvegardez votre partie, la dernière langue utilisée sera sauvegardée sur la carte mémoire. Notez que vous ne pourrez plus changer la sélection de la langue une fois la partie commencée.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

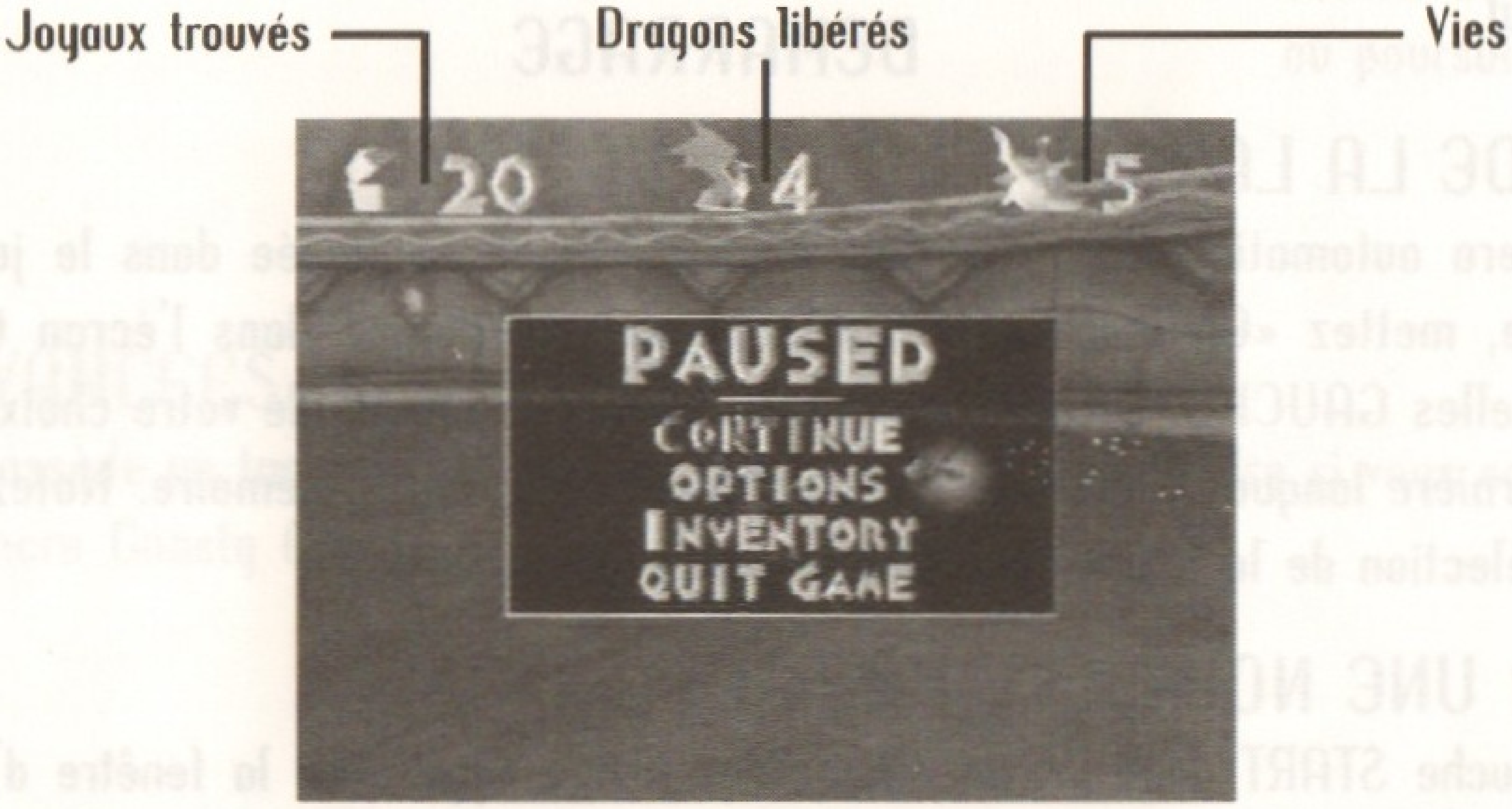
Appuyez sur la touche START dans l'écran titre. Vous verrez apparaître la fenêtre d'options d'avant-partie. Si vous n'avez pas inséré de carte mémoire, sélectionnez l'option «START GAME» (COMMENCER PARTIE) en appuyant sur la touche ⊗. Si vous avez inséré une carte mémoire dans votre PlayStation®, mettez en surbrillance l'option «NEW GAME» (NOUVELLE PARTIE) et appuyez sur la touche ⊗ Utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche pour mettre en surbrillance un fichier de sauvegarde et appuyez sur la touche ⊗. Vous accéderez au commencement des aventures de Spyro.

REMARQUE: si vous avez inséré des cartes mémoire avant de commencer une partie, vous ne pourrez pas sauvegarder vos progrès. Une fois que vous avez choisi la fente pour carte mémoire vers laquelle vous souhaitez sauvegarder vos progrès au début de la partie, vous ne pourrez pas sauvegarder sur une autre carte mémoire ou vers une autre fente pour carte mémoire.

CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Pour charger une partie sauvegardée, vous devez avoir inséré une carte mémoire contenant une zone de sauvegarde SPYRO dans la fente pour carte mémoire N°1 ou la fente pour carte mémoire N°2. A partir de la fenêtre d'options d'avant-partie, utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche pour mettre en surbrillance «LOAD GAME» (CHARGER PARTIE) et appuyez sur la touche ⊗. Utilisez de nouveau les touches directionnelles pour mettre en évidence le fichier de sauvegarde que vous souhaitez charger et appuyez sur la touche ⊗ pour le charger. Vous accéderez directement au dernier niveau de la partie que vous aviez sauvegardée.

MENU PAUSE



Appuyez sur la touche START en cours de partie pour mettre la partie en pause. Outre les options du menu, vous verrez des icônes indiquant le nombre de bijoux que vous avez trouvés, le nombre de dragons que vous avez libérés et le nombre de vies qu'il vous reste.

Dans le menu Pause, vous pouvez «CONTINUE» (CONTINUER) la partie, aller au «OPTIONS MENU» (MENU D'OPTIONS) ou passer en revue votre «INVENTORY» (INVENTAIRE). Utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche pour parcourir les options et appuyez sur la touche ⊗ pour faire votre choix. Dans la plupart des niveaux, vous trouverez également l'option «EXIT LEVEL» (QUITTER LE NIVEAU) pour retourner au niveau «HOME» (ACCEUIL) précédent. Toutefois, dans les niveaux «HOME», vous pouvez choisir «QUIT GAME» (QUITTER PARTIE) pour retourner à l'écran titre.

MENU «OPTIONS»

Utilisez les touches directionnelles pour mettre une option en surbrillance.

«SOUND EFFECTS» (EFFETS SONORES)	Utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE ou le joystick gauche pour augmenter ou diminuer le volume des effets sonores.
«MUSIC VOLUME» (VOLUME DE LA MUSIQUE)	Utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE ou le joystick gauche pour augmenter ou diminuer le volume de la musique.
«SPEAKER SETUP» (REGLAGE DU HAUT-PARLEUR)	Appuyez sur la touche ⊗ pour changer le réglage du haut-parleur de «STEREO» à «MONO»
«VIBRATION'	Si vous utilisez une manette analogique (DUAL SHOCK), vous pouvez vous servir de la touche ⊗ pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction de vibration.
«CAMERA»	Voir plus bas.
«SCREEN ADJUST» (AJUSTEMENT DE L'ECRAN)	Sélectionnez «HORIZONTAL» pour déplacer l'écran vers la gauche/la droite à l'aide des touches directionnelles GAUCHE/DROITE. Sélectionnez «VERTICAL» pour déplacer l'écran vers le haut/le bas à l'aide des touches directionnelles HAUT/BAS. Sélectionnez «DONE» (TERMINE) pour retourner au menu «OPTIONS».
«DONE» (TERMINE)	Appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer vos modifications et retourner au menu Pause.

OPTIONS «CAMERA»

Vous avez le choix entre deux types de caméras. Vous pouvez choisir le positionnement de la caméra dans le menu Pause.

- La caméra «PASSIVE» se déplace lentement pour vous offrir une vue complète. Elle vous suit mais vous permet de vous retourner sans que la caméra ne bouge.
- La caméra «ACTIVE» se déplace partout à vos côtés pour vous permettre de voir exactement où vous allez. Cette caméra se déplace rapidement, alors soyez vigilant!

AU COMMENCEMENT, les cinq familles Dragon vivaient en harmonie dans leur cinq Mondes Dragon. Ils vivaient dans la joie et la paix... jusqu'au jour où un Gnorc enfreignit la loi ! Gnasty Gnorc était une créature dégoûtante du dessous de ses bottines crottées au sommet de sa tête qu'il ne lavait jamais. Il n'était pas beau, et sa personnalité mêlait le caractère acariâtre d'un lutin et le comportement d'un orc!

Gnasty en voulait aux paisibles familles Dragon, et plus que tout, il exécrait leurs magnifiques joyaux étincelants, qui non seulement étaient agréables à regarder, mais en plus lui jetaient un reflet de son propre visage affreux à chaque fois qu'il les contemplait. Gnasty devint un tel problème qu'il fut banni et exilé vers le dépotoir Dragon, le monde qu'ils détestaient tous, à part Gnasty, qui le trouvait impeccable. Il le rebaptisa le Monde de Gnasty dès qu'il y arriva.

Gnasty commença à jouer avec des sorts et au bout d'un certain temps, il tomba sur les deux qu'il voulait : un sort géant pour piéger tous les Dragons dans du cristal, et une potion pour animer ces pierres brillantes et les transformer en soldats Gnorc.

Un beau jour ensoleillé, Gnasty jeta le sort du gel, emprisonnant ainsi tous les dragons dans du cristal, et transforma toutes les pierres qu'il put trouver en serviteurs dévoués. Il commença même à transformer les Mondes Dragon en Mondes Gnorc! Mais il oublia un léger détail : Spyro le Dragon ; Spyro qui est si petit que le sort lui est passé au-dessus de la tête sans le toucher!

Maintenant Spyro, le seul Dragon à ne pas être gelé, doit voyager dans les six mondes (y compris le monde industriel de Gnasty !), libérer tous les Dragons et récupérer les joyaux qui leur ont été volés. Pendant ce temps, les serviteurs de Gnasty font tout ce qu'ils peuvent pour l'arrêter. Et Spyro ne manque pas d'amis... au fur et à mesure qu'il les libère, les Dragons lui donnent des astuces, et il est aussi accompagné de Sparx la Libellule, sa meilleure amie.

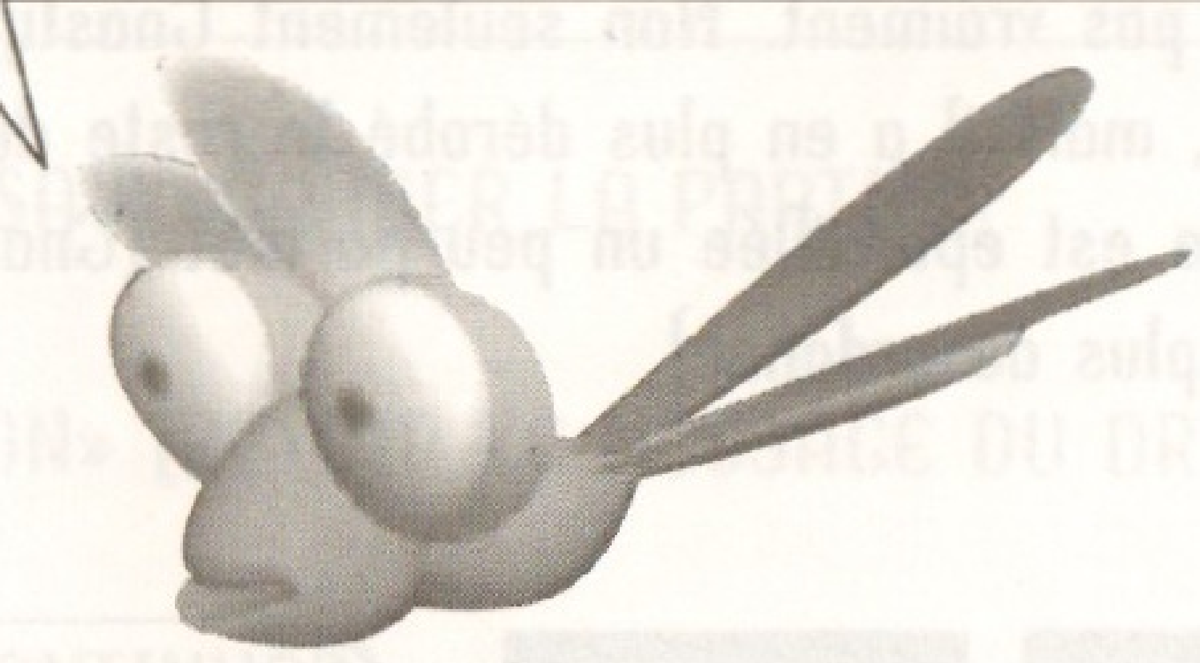
Ce qui commence comme une joyeuse flambée de Gnorcs devient rapidement l'Aventure du jeune Spyro. Lorsqu'il rencontrera Gnasty Gnorc pour le combat ultime, il aura accompli son destin!

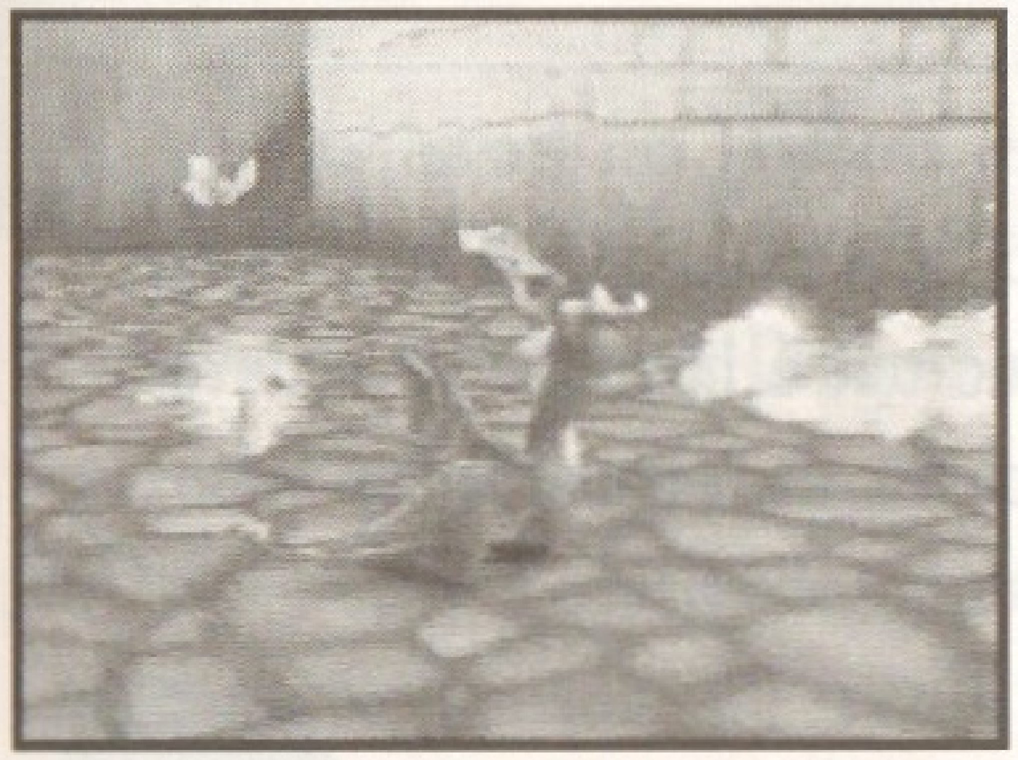
MONTRE LEUR QUI TU ES, SPYRO!

SPARX LA LIBELLULE

Il est temps que vous en appreniez un peu plus à mon propos. Spyro est mon meilleur ami et je ferai tout ce que je pourrai pour vous aider. J'ai trois coups, mais après je m'en vais, et vous êtes tout seul. Vous pouvez voir comment je me porte par ma couleur :

Doré En pleine forme (encore 3 coups)
Bleu En forme moyenne (encore 2 coups)
Vert En petite forme (plus qu'1 coup !)





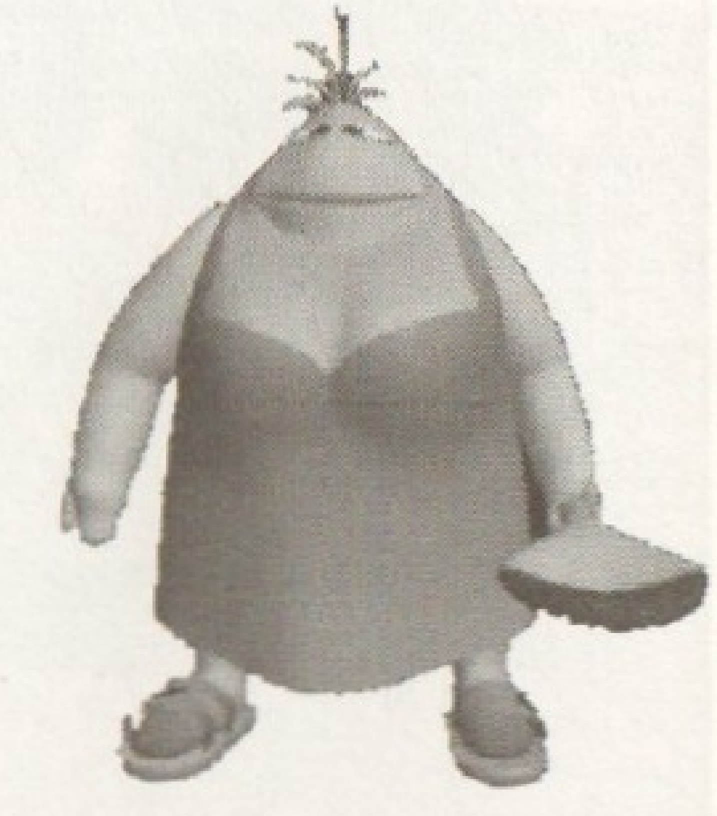
Si je suis en petite forme, ou si je suis partie, vous n'avez qu'à cracher du feu sur quelques petites créatures qui relâcheront des papillons et je reviendrai. J'adore grignoter des papillons, et quand j'en mange un, je regagne un point de santé, jusqu'à ce que je sois en pleine forme. Mmmmm!

AFFRONTEZ VOS ENNEMIS!

Gnasty Gnorc a ordonné à toutes les créatures possibles et imaginables de se mettre sur le chemin de Spyro. Mais utilisez vos attaques spéciales : crachez du feu, foncez et vous pourrez vaincre n'importe qui!

Gnasty a donné à certains de ses serviteurs des boucliers ou des armures pour les protéger. Vous ne pouvez pas brûler ces ennemis, alors foncez sur eux!

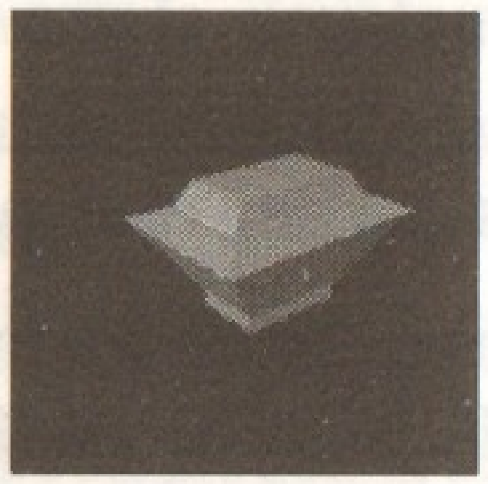
Vous ne pouvez pas foncer sur les ennemis qui sont vraiment gros, alors grillez-les!



SAUVEGARDE DU MONDE EN 3 ETAPES FACILES

JOYAUX

Vous pensez peut-être que préserver le monde des sorts magiques de Gnasty est quelque chose de facile... eh bien, pas vraiment. Non seulement Gnasty a transformé une partie des Joyaux Dragon en guerriers à sa solde, mais il a en plus dérobé le reste des joyaux. Une partie se trouve sous clé dans des armoires, une autre est éparpillée un peu partout (Gnasty est à la fois le Gnorc le plus désagréable du monde et aussi le plus désordonné).



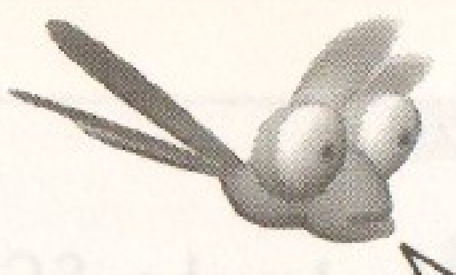
Je vais vous aider à ramasser la partie des Joyaux qui traîne un peu partout. Je suis peut-être petit, mais avec Spyro, on forme une équipe du tonnerre! Les Coffres à Joyaux sont une autre histoire. Vous devez les brûler ou leur foncer dessus pour les ouvrir et récupérer les bijoux.

AU VOLEUR !!!!

Gnasty a transformé une chouette collection de bijoux en une bande de serviteurs empoisonnants. En plus, il a invité des voleurs dans le royaume Dragon, et ils sont en train de voler les Œufs de Dragon! Attrapez ces fous et récupérez les Œufs de Dragon avant qu'ils n'aient disparu à jamais!

DRAGONS

Evidemment, le royaume Dragon ne pourra pas revenir à la normale tant que tous les Dragons ne seront pas libérés de leurs prisons de cristal. Pour libérer un Dragon, va jusqu'à lui et brise le sort. Un Dragon libéré vous récompensera peut-être par un truc ou une astuce.



SAUVEGARDE DE VOTRE PARTIE

Je ne suis pas le seul ami de Spyro dans le monde Dragon. De nombreuses fées peuvent l'aider également. Elles peuvent l'aider à ne pas tomber ou lui montrer où se rendre. La plus importante des fées, c'est la Fée Rouge.

«SAVE GAME» (SAUVEGARDER LA PARTIE)

«REPLAY DRAGON» (REVOIR LE MESSAGE DU DRAGON)

«CONTINUE» (CONTINUER)

Quand vous sauvez un Dragon et posez le pied sur une plate-forme, vous atteignez un point Continuer. Si vous êtes vaincu après ce point, vous retournerez à cette plate-forme. Cependant, si vous attendez sur la plate-forme, la Fée Rouge apparaîtra et vous donnera l'occasion de sauvegarder votre progression sur une Carte mémoire (ou de revoir le message du Dragon, si vous l'avez oublié). Utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche pour mettre une option en surbrillance et appuyez sur la touche ⊗ pour la sélectionner.

REMARQUE : si vous insérez une Carte mémoire après avoir commencé une partie, vous ne pourrez pas sauvegarder votre progression. **Nous vous recommandons de ne pas insérer ni retirer de Carte mémoire une fois que la console est sous tension.** Assurez-vous qu'il y a au moins un bloc libre sur votre Carte mémoire avant de commencer à jouer.

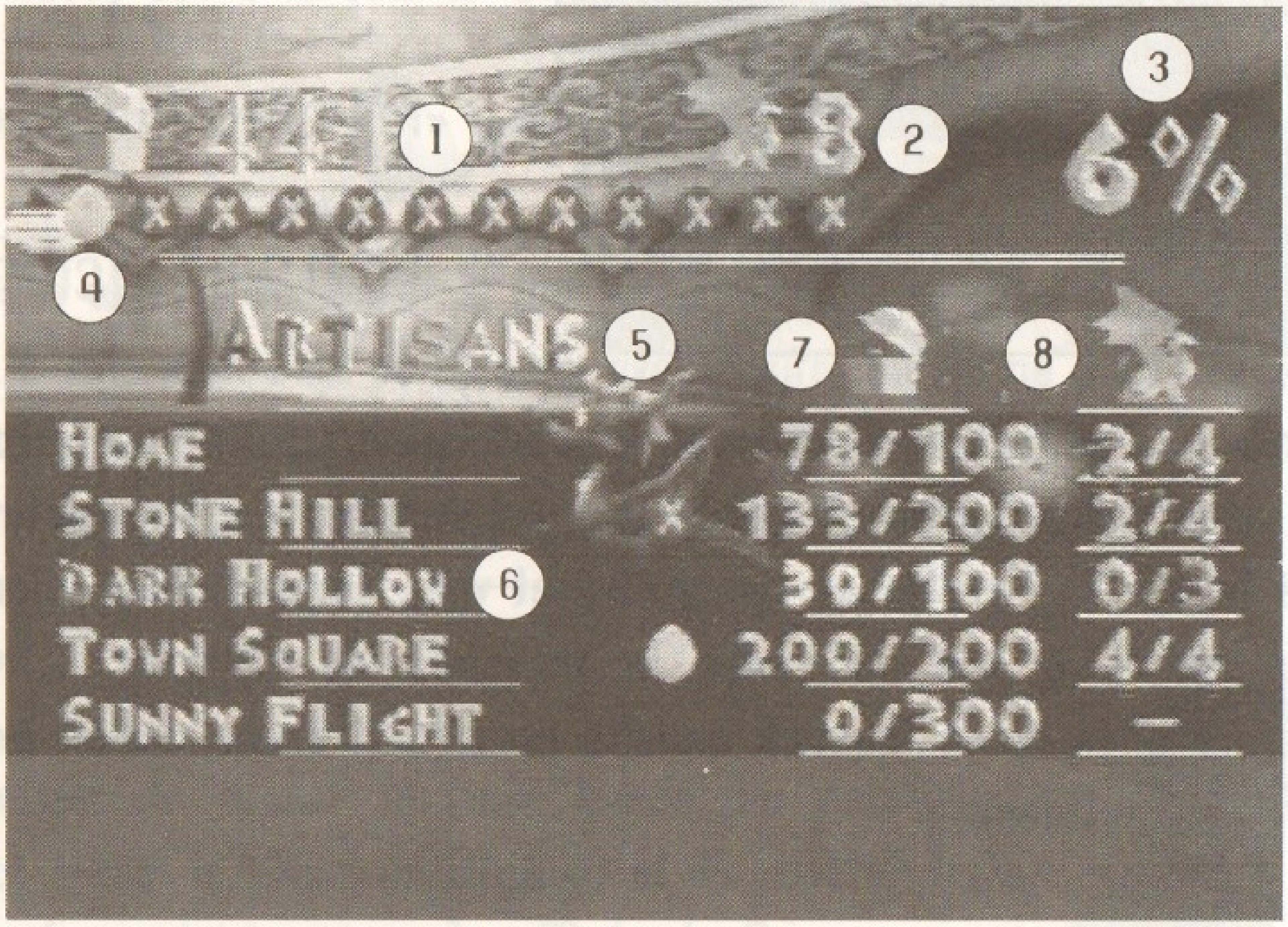
FIN DE PARTIE

Si Spyro n'a plus aucune vie, vous verrez apparaître l'écran «GAME OVER» (FIN DE PARTIE). En appuyant sur la touche START, vous continuerez à partir du niveau «HOME» (ACCUEIL) du dernier monde où vous aurez passé un point Continuer/Sauvegarder. Vous aurez de nouveau les objets et les bijoux de Spyro pour commencer la partie, et 5 vies supplémentaires.

VOTRE INVENTAIRE

Chaque monde contient un certain nombre de joyaux et de Dragons. Appuyez sur la touche SELECT ou sélectionnez l'option à partir du menu Pause pour revoir votre «INVENTORY» (INVENTAIRE). Appuyez sur les touches directionnelles ou sur le joystick gauche, vers la GAUCHE ou vers la DROITE, pour revoir la totalité de votre niveau d'inventaire.

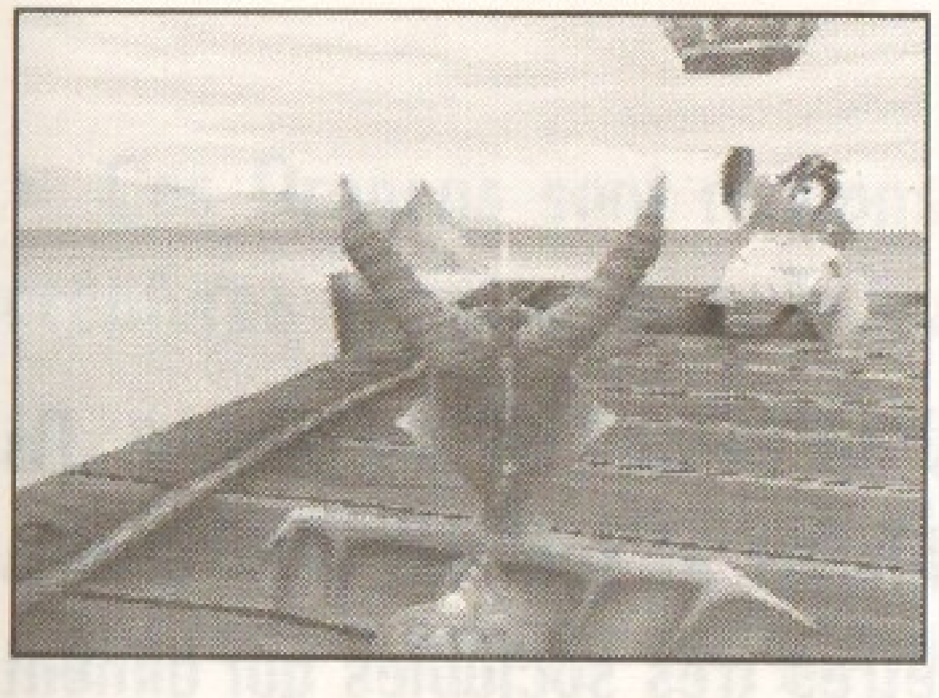
1. Joyaux découverts
2. Dragons libérés
3. Pourcentage du jeu accompli
4. Nombre d'œufs récupérés
5. Monde Dragon dans lequel vous vous trouvez
6. Niveaux du monde que vous avez visités
7. Quantité de joyaux découverts / quantité totale sur chaque niveau
8. Dragons trouvés / nombre total de dragons cristallisés à chaque niveau



TRANSPORT

VOYAGE A TRAVERS LES MONDES ET LES NIVEAUX

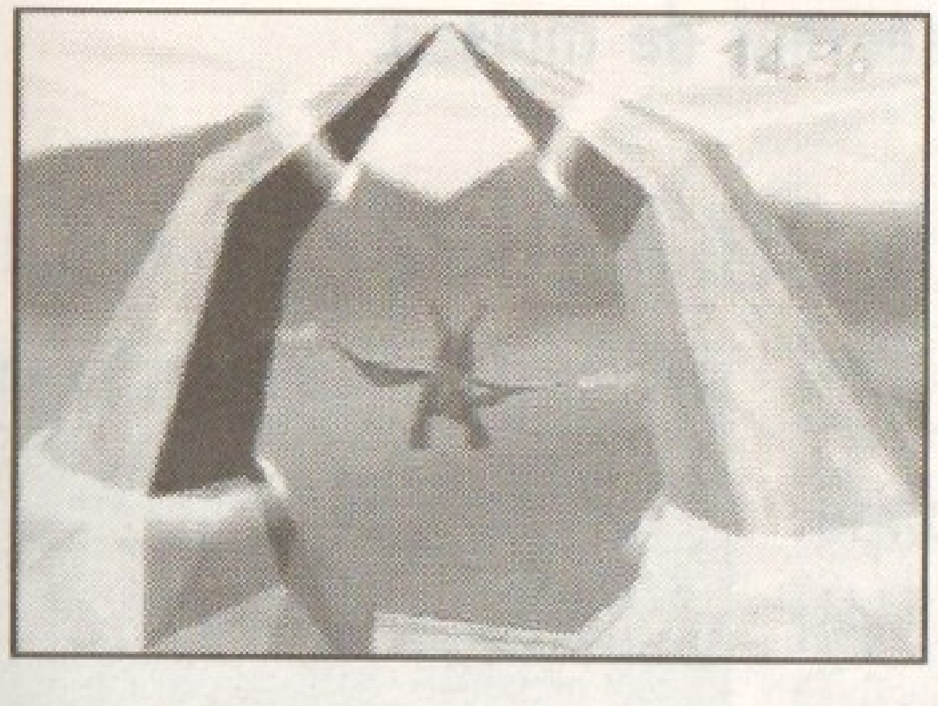
Vous pouvez voyager dans et en dehors des Mondes et des niveaux dès que vous le souhaitez, ce qui vous permet de vivre l'aventure à votre propre rythme. Les portails que vous trouvez dans les niveaux «HOME» (ACCEUIL) vous mèneront à différents niveaux. Les plates-formes tourbillonnantes «RETURN HOME» (REVENIR A L'ACCEUIL) que vous trouvez sur les niveaux vous ramènent au début du monde dans lequel vous vous trouvez. On est parti!



Pour attraper Gnasty Gnorc, vous devrez traverser les cinq mondes Dragon, puis entrer dans le Monde de Gnasty.

Il y a six aéronautes, un dans chacune des zones «acceuil» du Monde. L'aéronaute vous emmène d'un monde à l'autre si vous atteignez certains objectifs. Ne vous inquiétez pas, si vous ne connaissez pas ces objectifs, les aéronautes vous les rappelleront. Ils sont très sérieux, vous verrez.

MANCHES DE TRESOR BONUS



Vous tomberez sur des manches de trésor en faisant quelque chose de spécial, comme éclater un rocher ou résoudre une énigme de plate-forme. Les Dragons pourront peut-être vous dire où trouver une manche de trésor, alors écoutez-les bien. Le but ici est de réussir un certain nombre de tâches dans une limite de temps définie. Par exemple, si vous voyez des soldats gnorc, des tonneaux ou des coffres à joyaux, vous devez les détruire par le feu. Si vous voyez des arches ou des cerceaux, vous devez les traverser en volant, et vous gagnerez du temps supplémentaire à chaque tonneau détruit ou à chaque cerceau traversé. Faites attention à ne pas vous écraser, vous noyer ou arriver à cours de temps. Si c'est le cas, on vous demandera si vous souhaitez «TRY AGAIN» (REESSAYER). Sélectionnez «YES» (OUI) pour retenter ou «NO» (NON) pour revenir au début.

A chaque tâche accomplie, vous recevrez 60 joyaux, le maximum étant de 300 pour chaque manche de trésor bonus. Une fois que vous avez accompli une tâche, vous pourrez la réessayer mais vous ne recevrez pas de bijoux supplémentaires (sur l'écran des résultats des manches de trésor bonus, la tâche que vous avez accomplie avec succès sera cochée).

Si vous parvenez à accomplir toutes les tâches dans le temps imparti, le compteur de temps défilera en sens inverse la prochaine fois que vous recommencerez le niveau. Essayez de battre le temps que vous avez fait précédemment ou de mettre un ami au défi de battre votre record.

VIES SUPPLEMENTAIRES

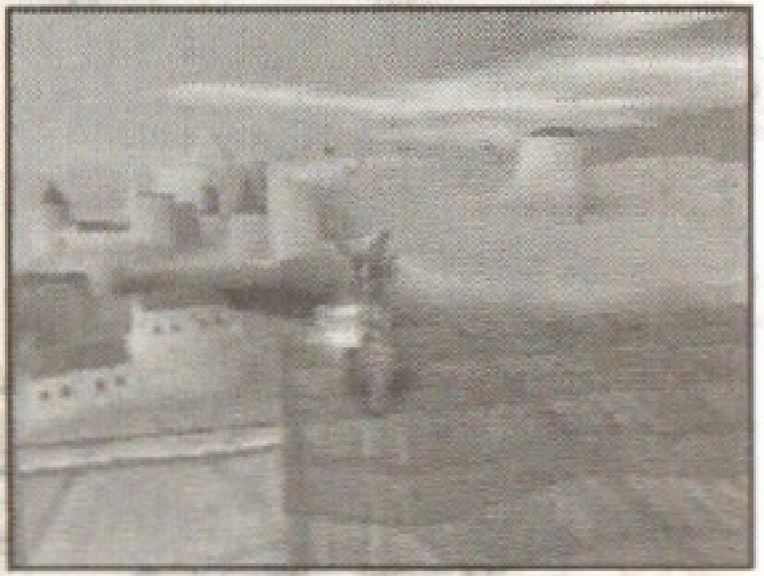
Une fois que Spyro a visité un niveau, il peut y retourner n'importe quand. Mais alors que les ennemis vaincus ont laissé leurs bijoux derrière eux, une fois que Spyro a vaincu un ennemi, celui-ci lui laissera quelque chose d'autre pour l'aider en route. Cela peut être parfois un papillon pour nourrir Sparx s'il est en petite forme, mais en général ces récompenses prennent la forme de petites perles. Si Spyro ramasse 20 de ces perles, il obtient une vie supplémentaire. Quelquefois, il peut être extrêmement utile de revenir aux niveaux déjà terminés pour aider Spyro à gagner suffisamment de vies pour terminer certains des niveaux les plus difficiles.

LES MONDES DRAGON

LES ARTISANS

Cette famille de Dragons fournit au monde des objets de culture et de beauté. Ils écrivent des chansons, créent des sculptures et des tableaux et sont les plus gentils de toutes les familles Dragon qui existent. Ce sont des êtres très sociables qui aiment se rassembler pour chanter en chœur et admirer des œuvres d'art dans les collines luxuriantes et vallonnées et les vertes vallées qui leur servent de maison.

LES PACIFIQUES



Ces grands et puissants Dragons maintiennent l'ordre partout dans le monde. Ce sont les plus forts de toutes les familles de Dragons qui existent, et ce sont eux qui en savent le plus sur la façon de combattre leurs ennemis. Ils vivent dans les dunes sableuses du désert, les mines de charbon et les grottes de glace et sont toujours à l'affût des créatures qui voudraient mettre la paix en danger.

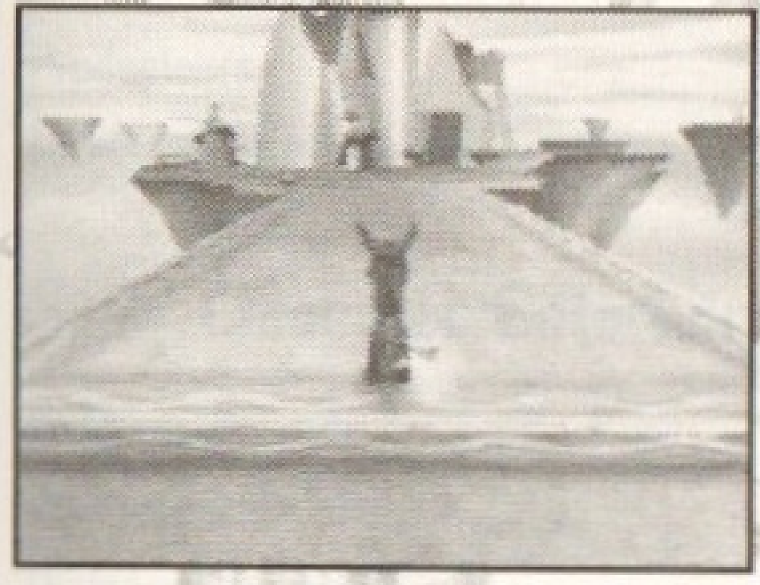
LES OUVRIERS MAGIQUES

Les Dragons de cette famille passent leur temps à fabriquer des objets magiques utilisés par tous les Dragons un peu partout dans les autres mondes. Ils sont timides quand ils sont au milieu d'autres créatures, et aiment être seuls. Ils peuvent être très heureux dans leurs sommets lointains, leurs falaises glacées et leurs grottes, à étudier leur magie en paix.

LES CREATEURS D'ANIMAUX

Ces Dragons sont responsables de l'arrivée de toutes les nouvelles espèces de créatures vivantes dans le monde. Ils ont choisi de vivre dans les marécages, sur des plates-formes en bois qui tombent en ruines, sur des pilotis dans les appartements en boue et dans des arbres creux en plein cœur des forêts. Ils peuvent y trouver l'argile naturel, les racines et autres matériaux nécessaires à l'accomplissement tranquille de leur travail.

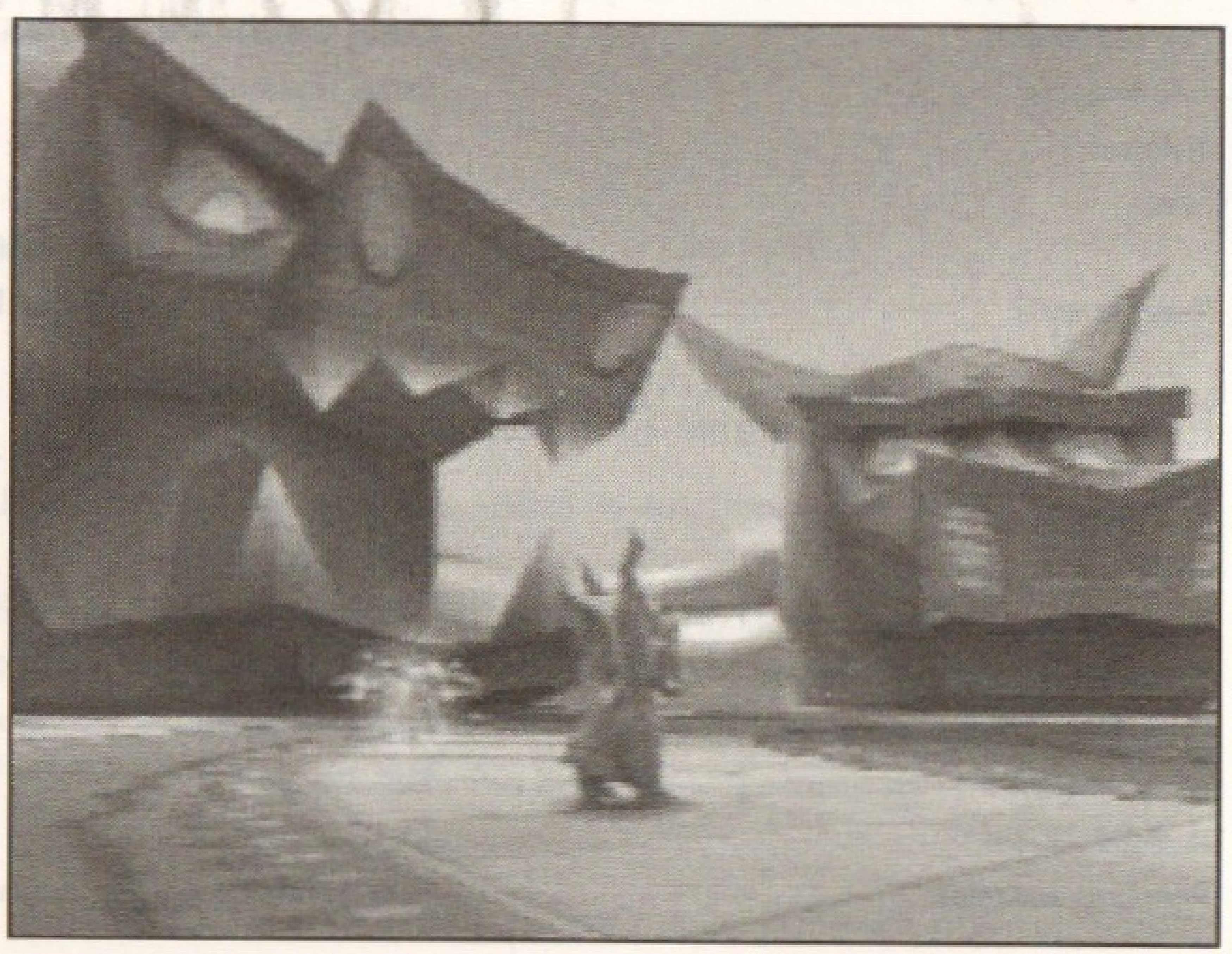
LES TISSEURS DE REVES



Ce sont ces Dragons qui maintiennent la paix la nuit. De leur île dans les nuages, ils se glissent dans les rêves des autres créatures du monde, pour s'assurer qu'aucun cauchemar ne vienne ennuyer les dragons pendant qu'ils dorment. Quiconque faisant de mauvais rêves la nuit peut demander à ces Dragons de lui venir en aide.

LE MONDE DE GNASTY

C'est un endroit sombre et obsédant, faites attention!



CREDITS

Développé par Insomniac Games®, Inc.

	John Fiorito
	Jared Hardy
	Alex Hastings
	Brian Hastings
	Dan Johnson
	Alain Maindron
	Chris McNulty
	Ted Price
	Alex Schaefer
	Craig Stitt
	Chuck Suong
	Oliver Wade
	Matt Whiting
Remerciements:	Kirsten Van Shreven-Butler, Peter Hastings

Produit par Universal Interactive Studios

Producteur:	Michael John
Producteur exécutif:	Mark Cerny
Coordinateur de la production:	Jackie Evanochick
Musique:	Stewart Copeland
Bande son agencée et co-produite part:	Jeff Seitz
Conception de Spyro et des Dragons :	Charles Zembillas
Voix des Dragons:	Clancy Brown, Carlos Alazraqui, Michael Gough, Jamie Alcroft, Michael Connor
Voix de Spyro:	Carlos Alazraqui
Dialogues:	Peter Kleiner
Sons:	Universal Sound
	Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears
Remerciements:	Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Kelly Garner, Derek Power

Publié par Sony Computer Entertainment America

Producteur:	Seth Luisi
Producteur en chef:	Perry Rodgers
Directrice du marketing:	Ami Matsumura-Blaire
Directrice des relations publiques:	Molly Smith
Spécialiste du marketing des produitst:	Nemer Velasquez
Directeur AQ:	Mark Pentek
Analyste en chef:	Christian Davis
Assistants analystes:	Randy Blake, Benjamin Briones, Christopher Keith

Analystes:	Jo Aragones, Vernon Carter, Bruce Cochrane, Al Dutton, Ashif Hakik, Christopher Levy, Duane O'Brien, Donovan Soto, Ivan Kougaenko, Ian McGuinness, Eric Molina, Tobin Russell, Steve Szakal, Andrew Woodworth
Vice-président responsable du Marketing:	Andrew House
Directeur du marketing:	Peter Dille
Directrice de la promotion:	Sharon Shapiro
Directeur de licence:	Taku Imasaki
Groupes de conceptiont:	Beeline Group
Rédaction du manuel:	Hanshaw Ink
Remerciements:	Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Brian Balistreri, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Lori Chase, Joyce Clement, John Cromption, Brian Dimick, Aimee Duell, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Tina Kowalewski, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Colin MacLean, Frank O'Malley, Kirsten Merit, Doug Mukai, Joel Pambid, Bill Paul, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Riley Russell, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Merrill Research

Sony Computer Entertainment Inc. (Japon)

Producteurs:	Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Directeur du marketing:	Megumi Hosoya

Sony Computer Entertainment Europe

Producteur:	David Bowry
Producteur en chef:	John Roberts
Directeur du marketing:	Kenny Mathers
Directrice des relations publiques:	Elizabeth Ashford
Correction du manuel:	Jim Sangster
Concepteur:	Steve O'Neill
Production imprimerie:	Martin Pearce
Approbation du manuel:	Lee Travers, Stephen Griffiths
Directeur AQ:	Geoff Rens
Chef du testing interne:	Steve Archer
Coordinateur du testing interne:	Jim McCabe
Chef testeur:	Matt Ekins
Coordinateur localisation:	Ed Valiente
Testeurs internes:	Dominic Berzins, Phil Bramhill, Richard Bunn, Dave Burke, John Cassidy, John Corcoran, Pat Cowan, Ian Cunliffe, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Dee Norfolk, Carl McKane, Andy Macoy
Testeurs localisation:	Teresa Caggiano, Lucie Dupoirieux, Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Arianna Pavin, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt
Testeurs:	Tim Adams, David Baker, Dave Bennett, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosley, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotheram, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
Administration AQ:	Janine Bradbury, Paul Jones

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM, da die zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Jhren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

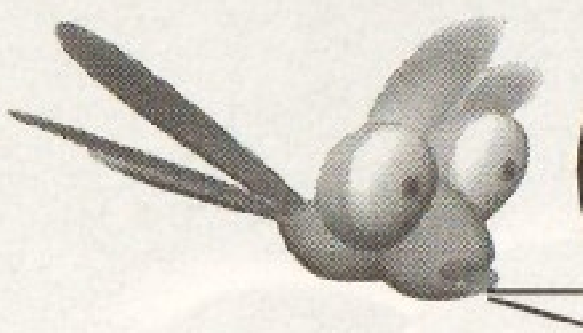
Telefonnummern für Kundendienst (Customer Service No.) und POWERLINE siehe letzte Seite des Handbuchs.

Game © Spyro the Dragon™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use are prohibited. Distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. Exclusively Licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK™

SCES-01438

DEUTSCH

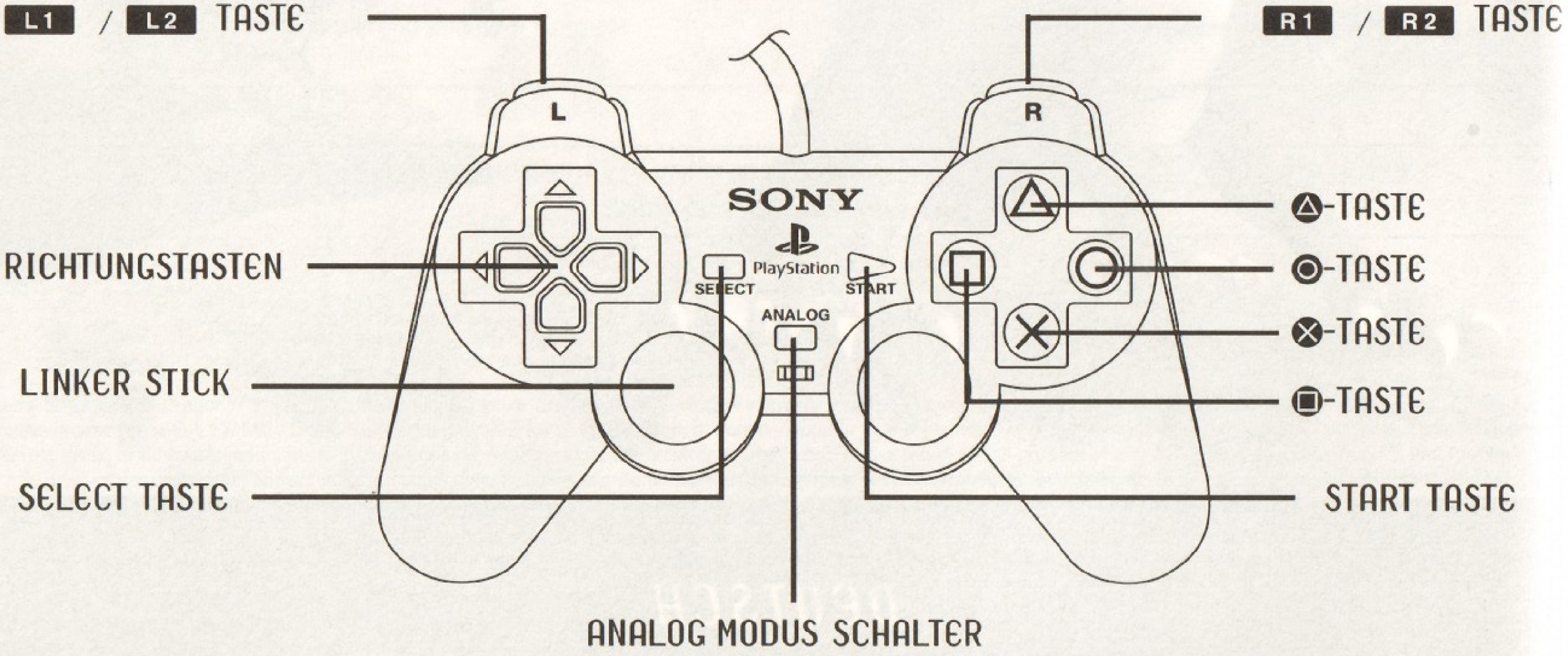


Ich heiße Sparx. Klar, von meinem Freund Spyro™, dem Drachen, hast Du schon viel gehört, aber was ist schon ein Drache ohne eine feurige Libelle? In Schwierigkeiten, jawohl! Ich bleibe immer dicht hinter Spyro und helfe ihm aus der Patsche, wenn es riskant wird. Aber davon später mehr...

VOR DEM START

Richte Deine PlayStation® ein, wie in der dazugehörigen Bedienungsanleitung beschrieben. Lege die SPYRO THE DRAGON™-CD ein, und schließe das CD-Fach. Schalte die PlayStation® mit der POWER-Taste EIN (ON). **Du solltest keine Peripheriegeräte oder Memory Cards mehr einsetzen oder herausnehmen, sobald die Konsole eingeschaltet ist.** Achte daher vor Spielbeginn darauf, daß genügend freie Speicherblöcke auf Deiner Memory Card verfügbar sind.

BITTE BEACHTEN: Sämtliche Screenshots für dieses Handbuch wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Abbildungen können von Screenshots aus vorläufigen Versionen des Spiels stammen und daher leicht von denen des endgültigen Spiels abweichen.



GRUNDLEGENDE STEUERUNG

SPYRO™ kann mit den Richtungstasten oder mit dem linken Stick gespielt werden, wenn Du den Analog Controller (DUAL SHOCK™) benutzt. Achte bei der Verwendung des linken Sticks darauf, daß der Analogmodus-Schalter aktiviert ist (die LED-Anzeige leuchtet rot auf). Dein Analog Controller (DUAL SHOCK) sollte diesen Modus automatisch als Standardmodus verwenden, wenn Du SPYRO™ spielst. Die Vibrationsfunktion des Analog Controllers (DUAL SHOCK) kann im Optionsmenü ein- oder ausgeschaltet werden, auf das Du vom Pausenmenü aus zugreifst (siehe Abschnitt 'Optionen' weiter hinten in diesem Handbuch).

Bewegen/Laufen — **Richtungstasten oder linker Stick**
Spyro geht oder läuft, je nachdem, wohin Du den linken Stick bewegst.

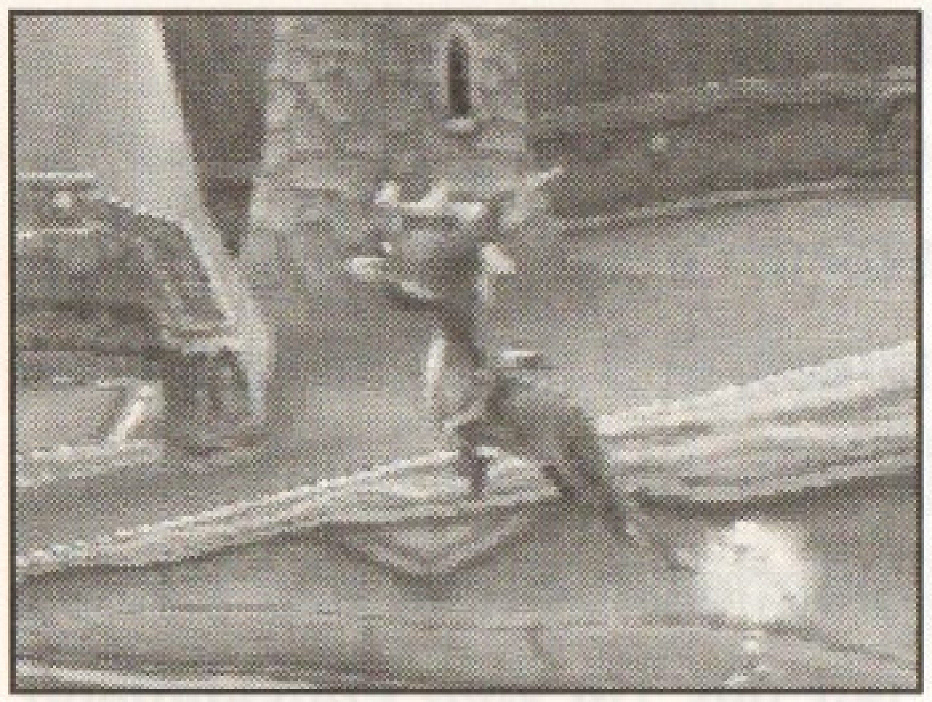
Springen — **✕-Taste**
Spyro kann mit den Richtungstasten oder dem linken Stick in jede Richtung springen.

Feuer — **○-Taste**

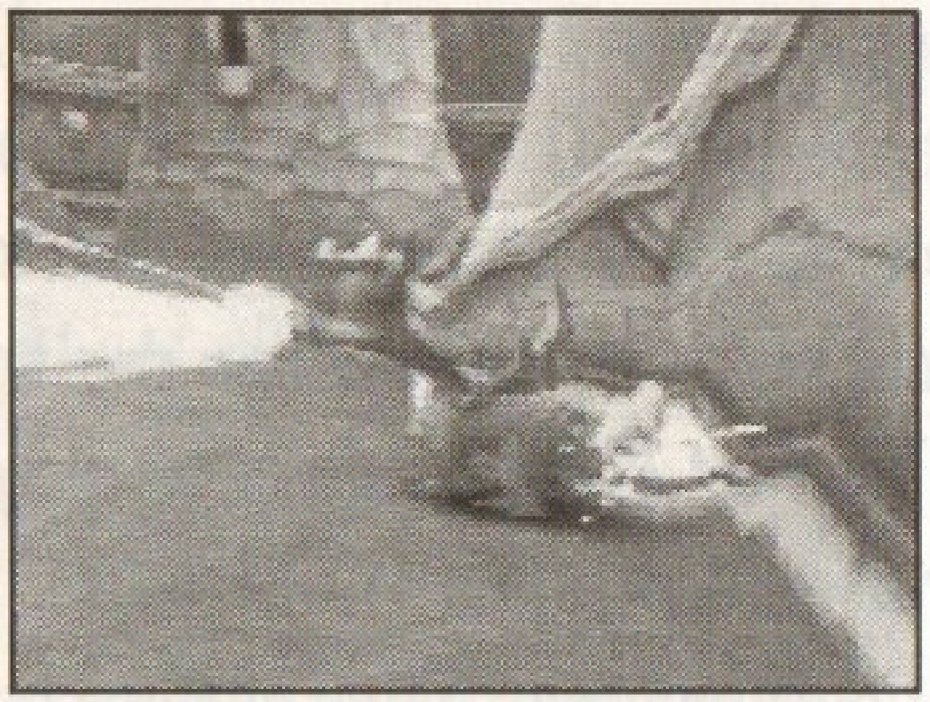
Angriff — **□-Taste**

Start, Pause/Fortsetzen — **START-Taste**

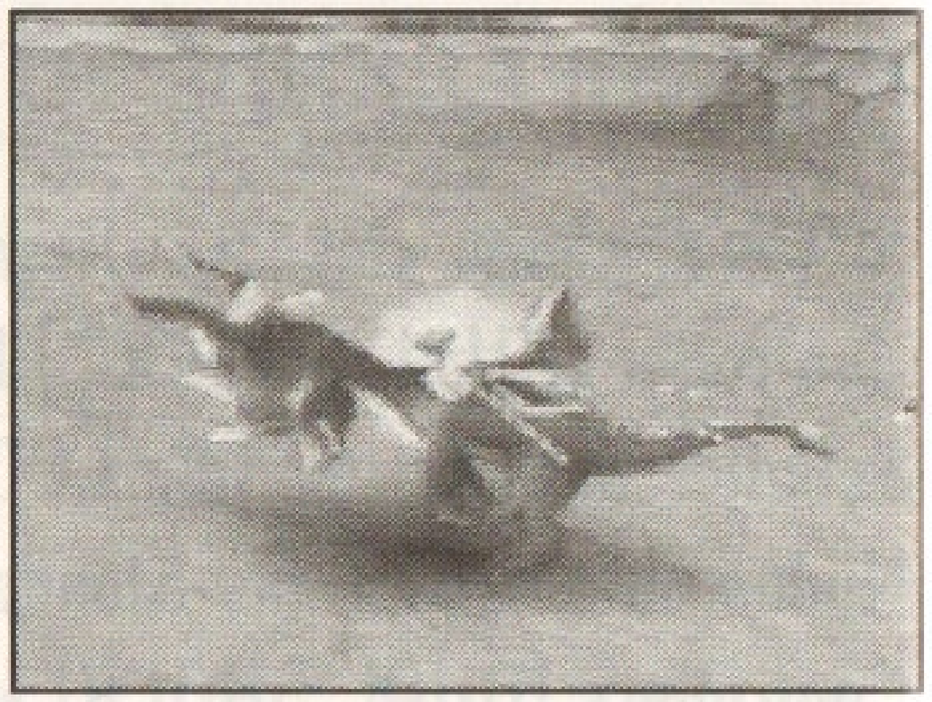
Bestand — **SELECT-Taste**
Wenn Du die Richtungstasten oder den linken Stick ⬅ / ➡ drückst, wird Dein Bestand für das ganze Spiel angezeigt (siehe Abschnitt 'Bestand' weiter hinten in diesem Handbuch).



Je länger Du die ⊗-Taste gedrückt hältst, desto höher springt Spyro.



Spyro spuckt sein Feuer immer in die Richtung, in die sein Kopf zeigt.

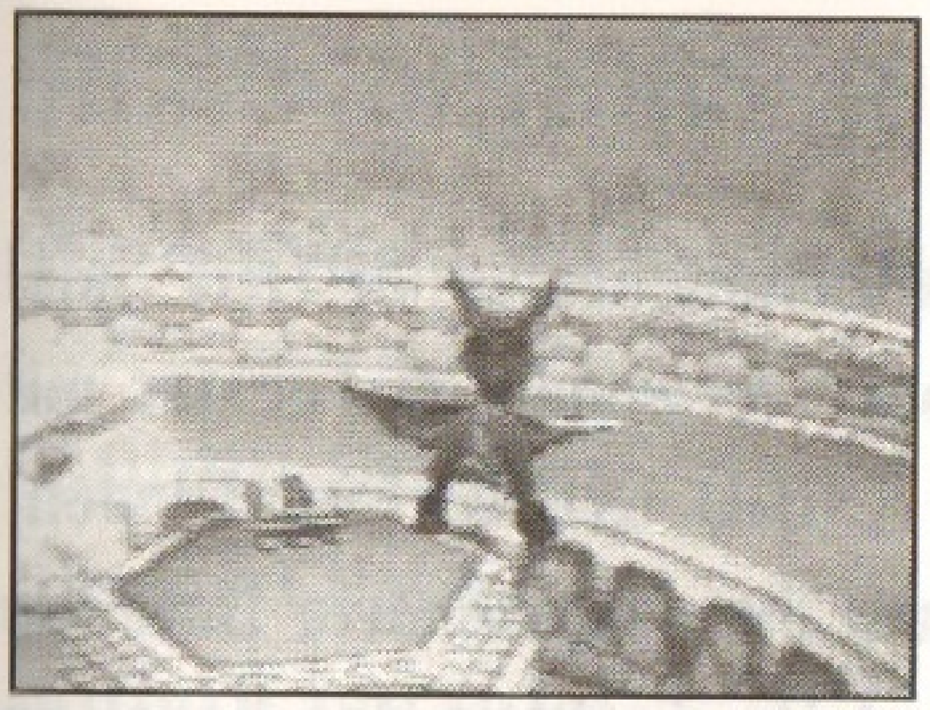


Halte die □-Taste gedrückt, wenn Du die Richtungstasten / den linken Stick benutzt, um aus großer Entfernung anzugreifen oder Gegner zu verfolgen.

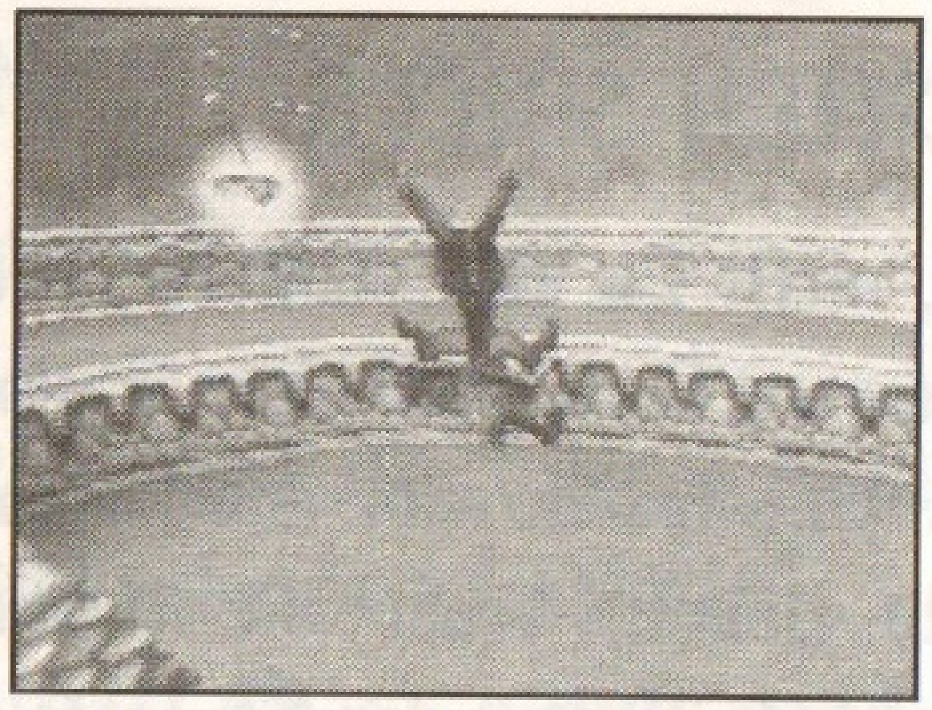
ERWEITERTE STEUERUNG

Spyro hat natürlich noch viele andere Fähigkeiten. Die mußt Du alle kennen, wenn Du sämtliche Schätze finden und Gnasty Gnorc besiegen willst!

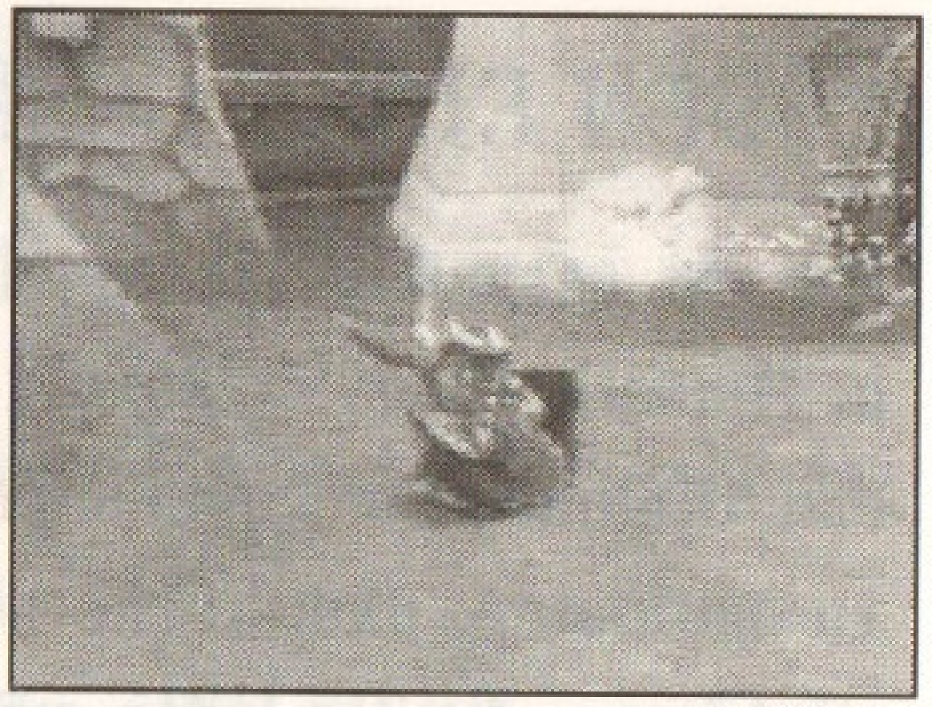
Gleiten	Drücke die ⊗-Taste zweimal.
Landung aus dem Gleiten	△-Taste
Rundumblick (Spyro-Vision)	Halte, wenn Du still stehst, die △-Taste gedrückt, und benutze die Richtungstasten oder den linken Stick.
Rolle nach rechts oder links	R1- oder L1-Tasten
Kamera nach rechts oder links drehen	R2- oder L2-Tasten



Beim ersten Drücken der ⊗-Taste springt Spyro. Um so weit wie möglich zu gleiten, drücke die ⊗-Taste, wenn er den höchsten Punkt des Sprungs erreicht hat.



Drücke die △-Taste, während Spyro gleitet, damit er an einem bestimmten Punkt landet.



Mit einer Rolle kannst Du Gegnern oder ihren Schüssen ausweichen.

SPIELSTART

SPRACHAUSWAHL

Das Programm wählt automatisch Englisch als Sprache für das Spiel aus. Wenn Du die Sprache ändern möchtest, markiere auf dem Titelbildschirm 'ENGLISH' (Englisch), und wähle mit den Richtungstasten LINKS/RECHTS die gewünschte Sprache. Wenn Du Dein Spiel speicherst, wird die zuletzt benutzte Sprache auf der Memory Card gespeichert. Beachte bitte, daß Du die Sprache nicht mehr ändern kannst, sobald Du ein Spiel gestartet hast.

STARTEN EINES NEUEN SPIELS

Drücke auf dem Titelbildschirm die START-Taste. Dadurch rufst Du das Fenster mit den Optionen vor dem Spiel auf. Wenn keine Memory Card eingesetzt ist, wähle die Option 'START GAME' (Spiel starten) mit der ⊗-Taste. Wenn Du dagegen eine Memory Card in Deine PlayStation® eingesetzt hast, markiere die Option 'NEW GAME' (Neues Spiel), und drücke die ⊗-Taste. Benutze die Richtungstasten oder den linken Stick, um eine gespeicherte Datei zu markieren, und drücke erneut die ⊗-Taste. Damit gelangst Du zum Anfang von Spyros Abenteuer.

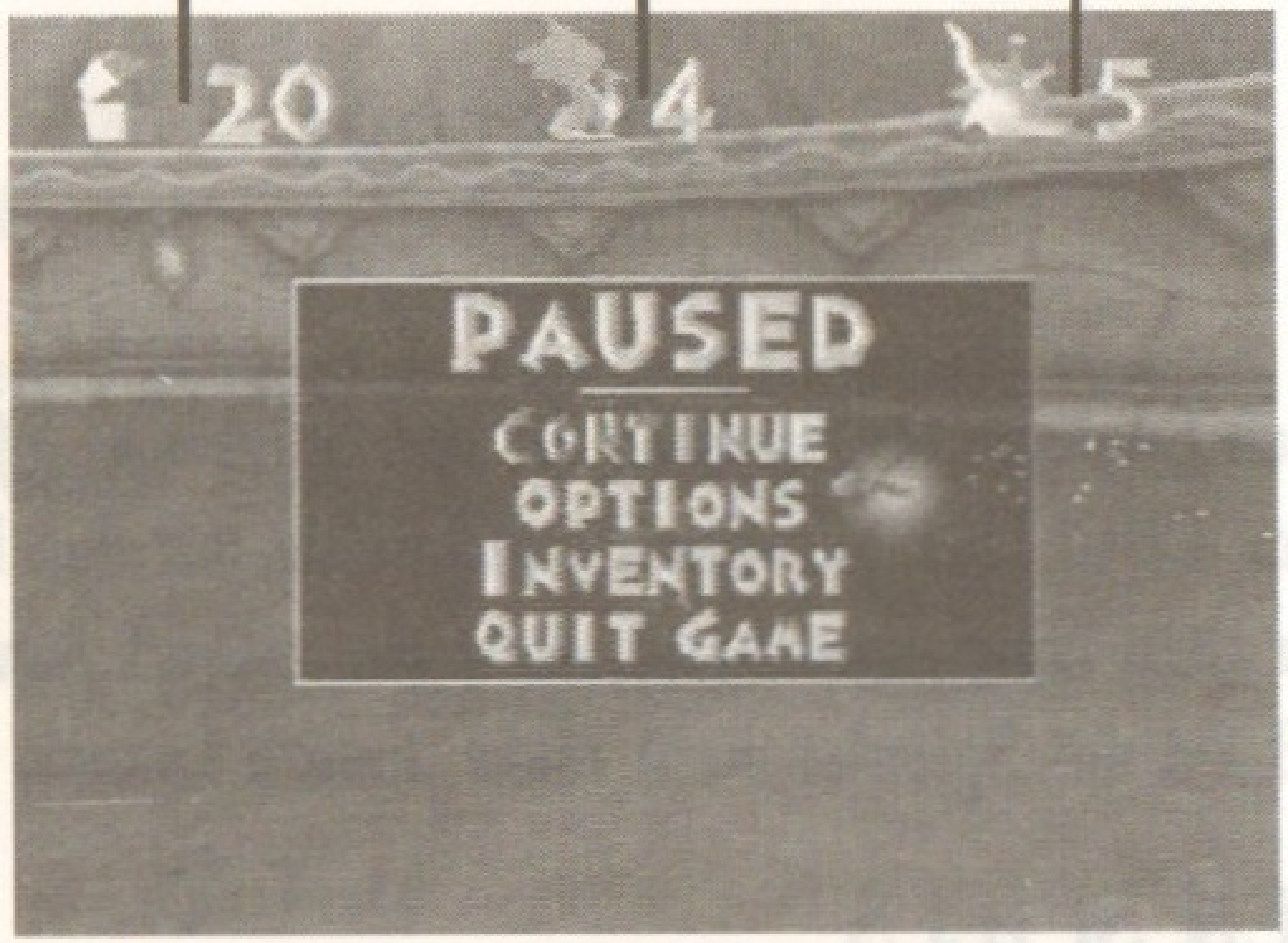
BITTE BEACHTEN: Wenn Du nach Spielbeginn eine Memory Card einsetzt, kannst Du Dein Spielergebnis nicht speichern. Sobald Du zu Beginn des Spiels festgelegt hast, in welchem Memory Card Steckplatz Du speichern möchtest, kannst Du das Spiel nicht mehr auf einer Memory Card im anderen Steckplatz speichern, sondern nur im angegebenen Memory Card Steckplatz.

LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Um ein gespeichertes Spiel zu laden, mußt Du eine Memory Card mit einem gespeicherten SPYRO-Spiel in Memory Card Steckplatz 1 oder Memory Card Steckplatz 2 eingesetzt haben. Verwende im Fenster mit den Optionen vor Spielbeginn die Richtungstasten oder den linken Stick, um 'LOAD GAME' (Spiel laden) zu markieren, und drücke die ⊗-Taste. Benutze erneut die Richtungstasten, um die gespeicherte Datei zu markieren, die Du laden möchtest, und lade sie mit der ⊗-Taste. Nun gelangst Du direkt in den Level, in dem Du Dein Spiel gespeichert hast.

PAUSENMENÜ

Gefundene Juwelen — Befreite Drachen — Leben



Drücke während des Spiels die START-Taste, um es zu unterbrechen. Zusätzlich zu den Menüoptionen siehst Du Bildschirmsymbole, die Dir anzeigen, wie viele Juwelen Du gefunden, wie viele Drachen Du befreit und wie viele Leben Du noch übrig hast.

Im Pausenmenü hast Du die Wahl zwischen den Optionen 'CONTINUE' (Weiter) zum Fortsetzen des Spiels, 'OPTIONS MENU' (Optionen) oder 'INVENTORY' (Bestand). Benutze die Richtungstasten oder den linken Stick, um durch die Optionen zu schalten. Mit der ⊗-Taste triffst Du Deine Wahl. In den meisten Leveln stehen Dir außerdem die Optionen 'EXIT LEVEL' (Level verlassen) und 'HOME' (Zuhause) für die Rückkehr zum letzten Heimatlevel zur Verfügung. In 'HOME' (Zuhause-) -Leveln kannst Du dagegen 'QUIT GAME' (Spiel beenden) wählen, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.

MENÜ 'OPTIONS' (OPTIONEN)

Mit den Richtungstasten markierst Du die Optionen.

'SOUND EFFECTS' (Sound-Effekte)	Mit den Richtungstasten LINKS/RECHTS oder dem linken Stick regelst Du die Lautstärke der Sound-Effekte.
'MUSIC VOLUME' (Musik-Lautstärke)	Mit den Richtungstasten LINKS/RECHTS oder dem linken Stick regelst Du die Lautstärke der Musik.
'SPEAKER SETUP' (Lautsprecher-Setup)	Drücke die ⊗-Taste, um 'STEREO' oder 'MONO' für die Lautsprechereinstellung zu wählen.
'VIBRATION' (Vibration)	Wenn Du einen Analog Controller (DUAL SHOCK) verwendest, kannst Du mit der ⊗-Taste die Vibrationsfunktion auf 'ON' (Ein) oder 'OFF' (Aus) stellen.
'CAMERA' (Kamera)	Siehe unten.
'SCREEN ADJUST' (Bildschirmposition)	Wähle 'HORIZONTAL' (Waagerecht), um den Bildschirm mit den Richtungstasten LINKS/RECHTS nach links oder rechts zu verschieben. Wähle 'VERTICAL' (Senkrecht), um ihn mit den Richtungstasten OBEN/UNTEN nach oben oder unten zu verschieben. Mit 'DONE' (Fertig) kehrst Du zum Menü 'OPTIONS' zurück.
'DONE' (Fertig)	Drücke die ⊗-Taste, um Deine Änderungen zu bestätigen und zum Pausenmenü zurückzukehren.

'CAMERA'-OPTIONEN (KAMERA)

Es gibt zwei verschiedene Kamerasysteme, je nach Geschmack. Die Kameraeinstellung kannst Du im Pausenmenü wählen.

- Die 'PASSIVE' Kamera bewegt sich langsam, damit Du Dir die Umgebung genau ansehen kannst. Sie folgt Dir zwar, aber wenn Du herumläufst, bleibt sie still.
- Die 'ACTIVE' (aktive) Kamera bewegt sich mit Dir, so daß Du immer genau siehst, wohin Du gehst. Diese Kamera bewegt sich schnell, Du mußt also gut aufpassen!

AM ANFANG lebten die fünf Drachenfamilien in ihren fünf Drachenwelten glücklich und zufrieden. Ihr Leben war ruhig und friedvoll... bis zu dem Tag, an dem ein Gnorc die Spielregeln verletzte! Gnasty Gnorc war ein übler Kerl, von seinem ungewaschenen Kopf bis zu den dreckigen Stiefeln. Er war alles andere als eine Augenweide, und in seinem Charakter verbanden sich der Jähzorn eines Zwergs und die Gemeinheit eines Orks!

Gnasty konnte die glücklichen Drachenfamilien nicht leiden. Am meisten aber ärgerten ihn ihre schönen, glänzenden Juwelen, die nicht nur hübsch anzusehen waren, sondern ihm dabei gleichzeitig das Spiegelbild seiner eigenen häßlichen Fratze zeigten. Gnasty wurde so unerträglich, daß die Drachen ihn auf die Drachen-Müllkippe verbannten. Diese Welt mochten sie nicht besonders, aber für Gnasty war sie genau das richtige. Sobald er dort war, benannte er sie in 'Gnastys Welt' um.

Nun begann Gnasty mit Zaubersprüchen zu experimentieren. Nach einer Weile hatte er die beiden gefunden, die seinen Zwecken dienten: einen mächtigen Zauber, mit dem alle Drachen in Kristall gebannt wurden, und einen Trank, mit dem die glänzenden Juwelen in Gnorc-Soldaten verwandelt werden konnten.

Eines sonnigen Tages wandte Gnasty den Bannzauber an, sperrte die Drachen in Kristalle ein und verwandelte alle Edelsteine, die er finden konnte, in willige Helfer. Er begann sogar, die Drachenwelten in Gnorc-Welten zu verwandeln! Doch eine Kleinigkeit hatte er dabei übersehen: Spyro den Drachen. Spyro ist so klein, daß der Zauber glatt über seinen Kopf hinweg ging!

Jetzt muß Spyro, der einzige Drache, der nicht eingefroren ist, durch die sechs Welten reisen - auch durch Gnastys Industriewelt - um die Drachen zu befreien und ihre gestohlenen Schätze einzusammeln. Gnastys Schergen tun derweil ihr Bestes, um ihn aufzuhalten. Aber Spyro steht auch nicht ganz allein da... die Drachen, die er befreit, geben ihm Tips, und außerdem begleitet ihn sein bester Freund, die feurige Libelle Sparx.

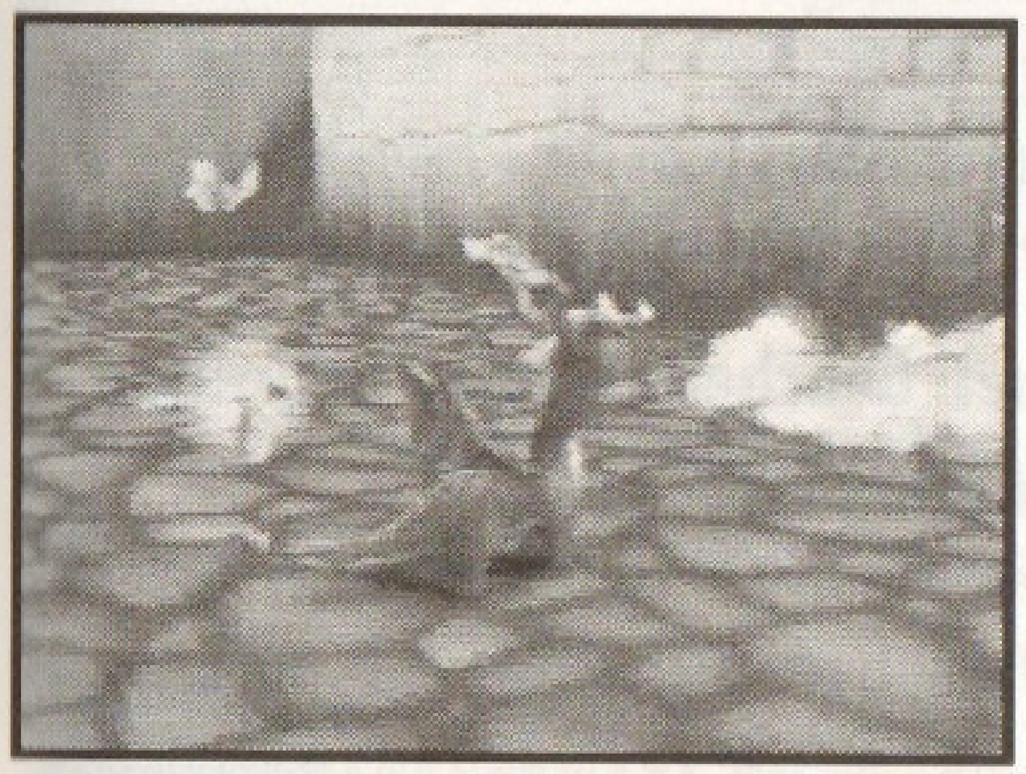
Was ihm am anfangs wie ein Spaß erscheint, nämlich Gnorcs Helfershelfer verschmoren zu sehen, wird bald zum größten Abenteuer in Spyros jungem Leben. Als er schließlich im Endkampf Gnasty Gnorc selbst gegenübersteht, wird das zu einer entscheidenden Begegnung!

SCHNAPP SIE DIR, SPYRO!

SPARX DIE FEURIGE LIBELLE

Jetzt sollst Du auch mal ein bißchen über mich erfahren. Spyro ist mein bester Freund, und ich tue alles, was in meiner Macht steht, um ihm zu helfen. 3 Treffer kann ich vertragen, dann bin ich erledigt, und Du stehst allein da. Wie es mir geht, siehst Du an meiner Farbe:

Gold Gute Gesundheit (noch 3 Treffer)
Blau Mittlere Gesundheit (noch 2 Treffer)
Grün Schwache Gesundheit (nur noch 1 Treffer!)



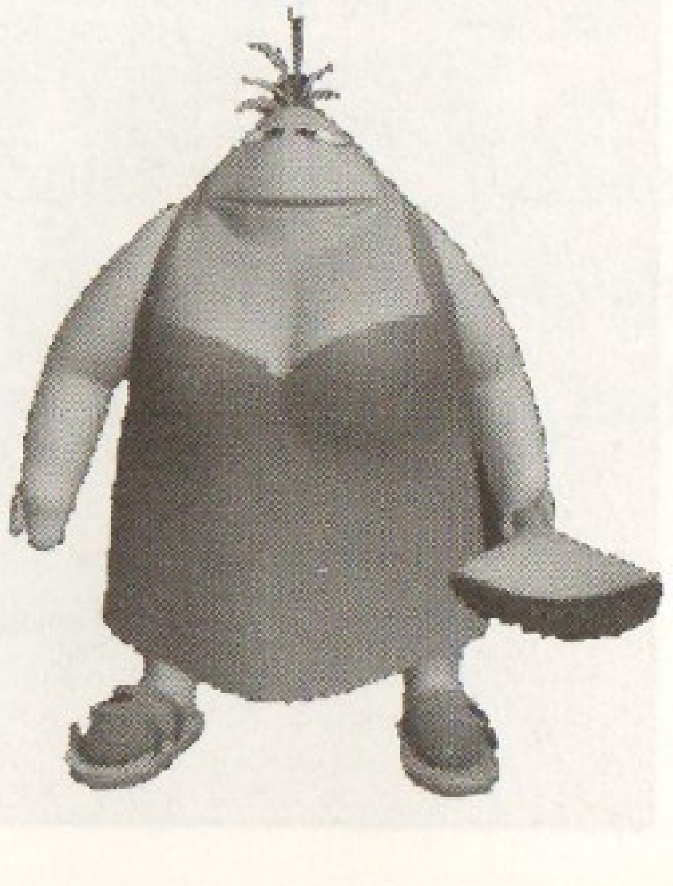
Wenn es schlecht um meine Gesundheit steht oder ich erledigt bin, röste einfach ein paar kleine Wesen, die Schmetterlinge loslassen, dann erhole ich mich wieder. Schmetterlinge sind meine Lieblingsspeise, und immer wenn ich einen esse, erhöht sich meine Gesundheit um einen Punkt, bis ich wieder ganz fit bin. Mmmmm!

AUF SIE MIT GEBRÜLL!

Gnasty Gnorc hat allen möglichen Wesen befohlen, Spyro aufzuhalten. Aber wenn Du Dein Drachenfeuer und Deine Angriffe einsetzt, kannst Du es mit fast jedem aufnehmen!

Gnasty hat einige seiner Schergen durch Schilde oder Panzerung geschützt. Mit Feuer kannst Du gegen sie nichts ausrichten. Greif sie an!

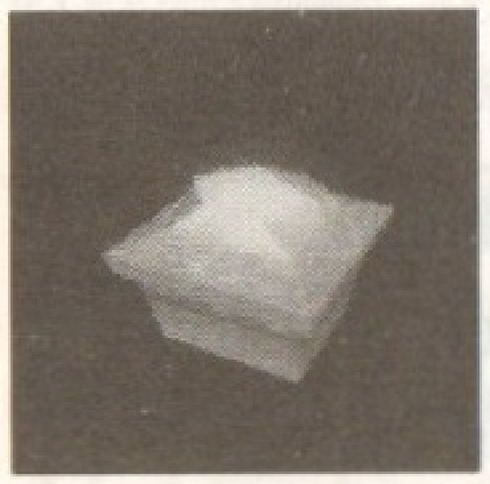
Riesengroße Gegner wie dieser sind zu groß für einen Angriff. Röste die Kerle!

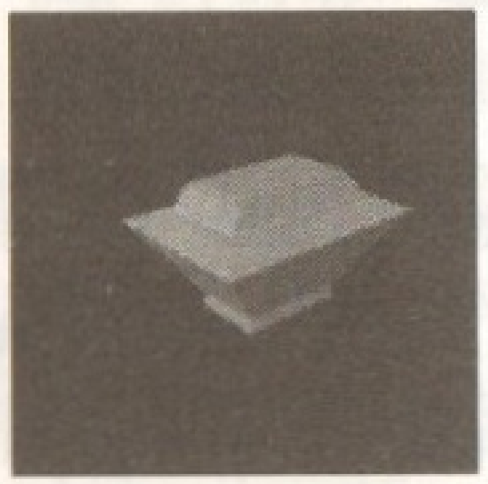


DREI LEKTIONEN ZUR RETTUNG DER WELT

JUWELEN

Du denkst vielleicht, es sei ganz leicht, die Welt von Gnastys Zaubersprüchen zu befreien, aber da täuschst Du Dich. Gnasty hat nicht nur einen Teil des Drachenschatzes in seine eigenen Krieger verwandelt, sondern auch den Rest davon gestohlen. Einige Juwelen sind in Schatztruhen eingeschlossen, andere sind überall verstreut (Gnasty ist nicht nur der unangenehmste aller Gnorcs, sondern auch der schlampigste).





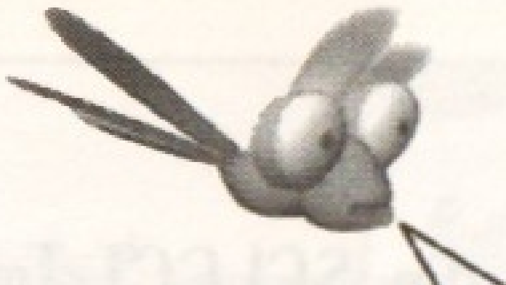
Ich helfe Dir dabei, die Schätze einzusammeln. Ich bin zwar klein, aber Spyro und ich sind ein gutes Team! Mit den Schatztruhen ist das eine andere Sache. Du mußt sie mit Feuer bearbeiten oder angreifen, um sie zu öffnen und an die Juwelen zu kommen.

HALTET DEN DIEB!!!!

Gnasty hat eine herrliche Juwelensammlung in einen Haufen lästiger Handlanger verwandelt. Noch schlimmer ist, daß er Diebe ins Drachenreich eingeladen hat, die die Dracheneier stehlen! Schnapp Dir diese Verrückten, und rette die Dracheneier, bevor sie für immer verloren sind!

DRACHEN

Natürlich kann im Drachenreich erst dann der Alltag wieder einkehren, wenn alle Drachen aus ihrem kristallenen Gefängnis befreit sind. Um einen Drachen herauszuholen, gehe einfach auf den Kristall zu, und hebe den Zauber damit auf. Gerettete Drachen bedanken sich bei Dir mit einem Rat oder Tip.



SPEICHERN DES SPIELS

Ich bin nicht der einzige Freund, den Spyro in der Drachenwelt hat. Es gibt auch viele Feen, die ihm helfen. Sie können verhindern, daß er abstürzt, oder ihm den Weg zeigen. Am allerwichtigsten ist die Rote Fee.

'SAVE GAME' (Spiel speichern)

'REPLAY DRAGON' (Drachen wiederholen)

'CONTINUE' (Weiter)

Wenn Du einen Drachen rettest und auf die Plattform steigst, erreichst Du einen Fortsetzungspunkt. Falls Du danach besiegt wirst, kehrst Du zu dieser Plattform zurück. Wenn Du aber auf der Plattform wartest, erscheint die Rote Fee und gibt Dir die Möglichkeit, Dein Spiel auf einer Memory Card zu speichern (oder die Drachennachricht zu wiederholen, falls Du sie vergessen hast). Markiere die gewünschte Option mit den Richtungstasten oder dem linken Stick, und wähle sie mit der ⊗-Taste.

BITTE BEACHTEN: Wenn Du erst nach Spielbeginn eine Memory Card einsetzt, kannst Du das Spiel nicht speichern. Du solltest keine Memory Cards einsetzen oder herausnehmen, wenn die Konsole eingeschaltet ist. Achte daher vor Spielbeginn darauf, daß auf Deiner Memory Card mindestens ein Speicherblock frei ist.

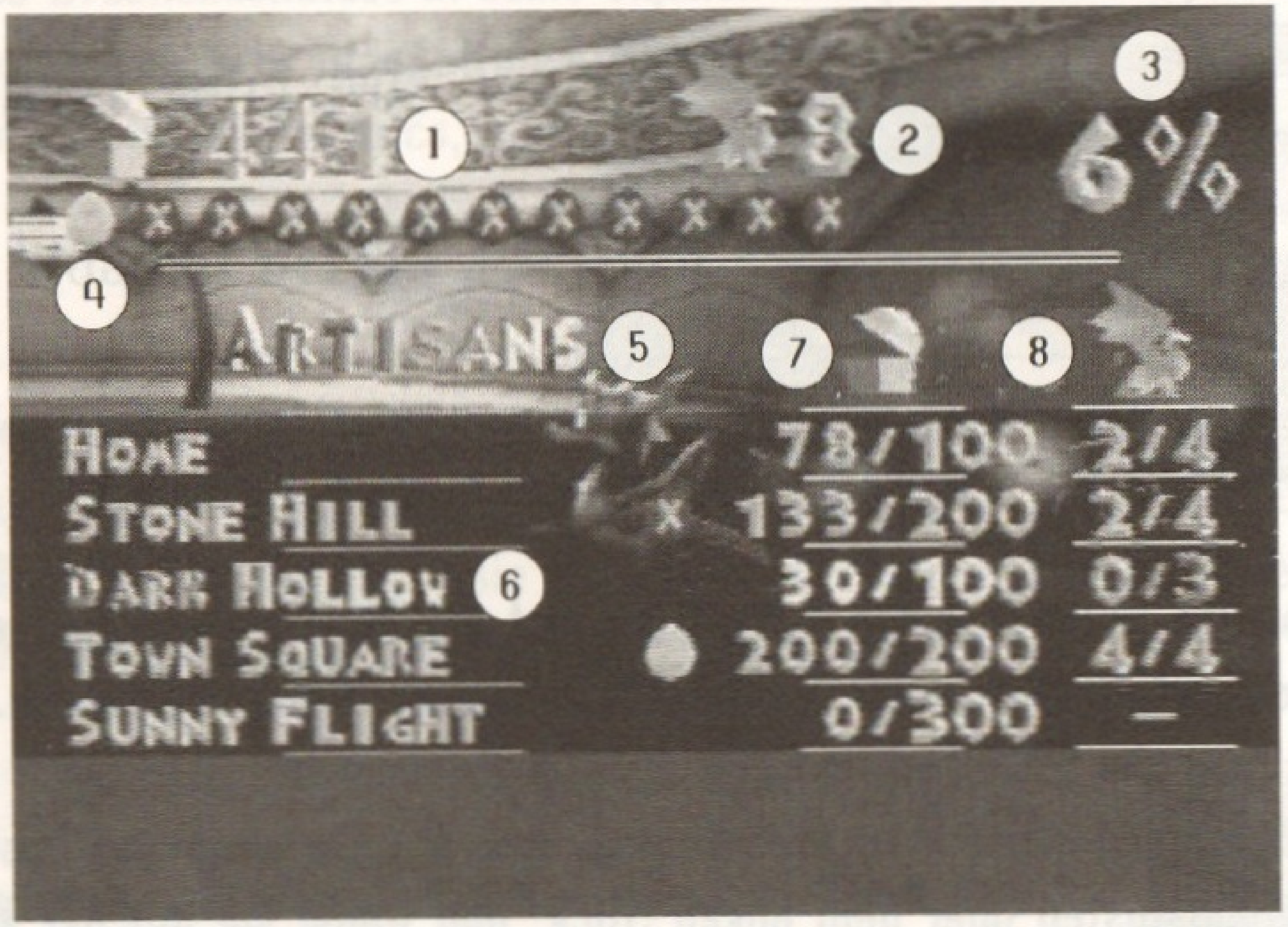
SPIELENDE

Wenn Spyro all seine Leben verloren hat, siehst Du den Bildschirm 'GAME OVER' (Spiel vorbei). Drücke die START-Taste, damit Du im ZUHAUSE-Level der letzten Welt weitermachen kannst, in der Du auf einem Fortsetzungs-/Speicherpunkt gestanden hast. Du beginnst das Spiel dort mit allen Gegenständen und Juwelen, die Spyro vorher hatte, und mit 5 Leben.

DEIN BESTAND

Jede Welt enthält eine unterschiedliche Anzahl an Drachen und Juwelen. Drücke die SELECT-Taste, oder wähle die Option 'INVENTORY' (Bestand) aus dem Pausenmenü, um Dir Deinen Bestand anzusehen. Mit den Richtungstasten oder dem linken Stick LINKS oder RECHTS kannst Du durch den gesamten Bestand gehen.

1. Gefundene Juwelen
2. Befreite Drachen
3. % des Spiels abgeschlossen
4. Anzahl der geretteten Eier
5. Drachenwelt, in der Du Dich gerade befindest
6. Weltlevel, die Du besucht hast
7. Anzahl gefundener Juwelen / Gesamtzahl in jeder Etappe
8. Gefundene Drachen / Gesamtzahl kristallener Drachen in jeder Etappe



FORTBEWEGUNG

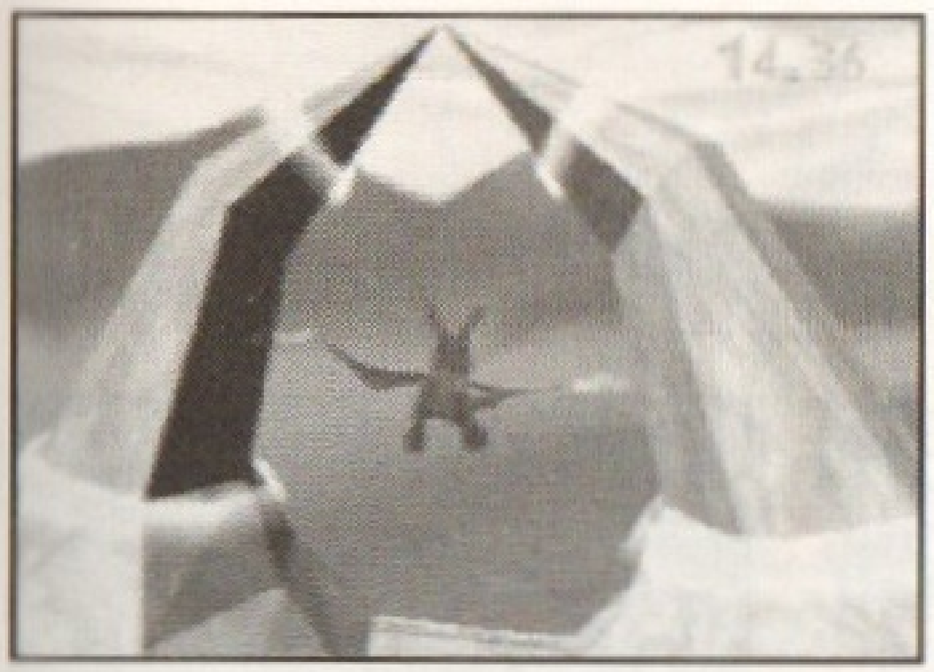
REISEN DURCH DIE WELTEN UND LEVEL

Du kannst durch die Welten und Level reisen, wie Du willst, und so den Verlauf Deines Abenteuers selbst bestimmen. Die Pforten, die Du in den 'HOME'-Leveln (Zuhause) findest, führen in verschiedene Level. Die wirbelnden Plattformen in den Leveln mit der Funktion 'RETURN HOME' (Nach Hause) bringen Dich wieder in Deine Heimatwelt. Und los geht's!

Um Gnasty Gnorc zu erledigen, mußt Du durch alle fünf Drachenwelten gehen, bevor Du Gnastys Welt erreichst.

Es gibt sechs Ballonfahrer, einen in jedem Zuhause-Bereich der Welten. Die Ballonfahrer bringen Dich von einer Welt zur anderen, wenn Du bestimmte Ziele erreicht hast. Aber keine Angst, wenn Du nicht weißt, welche Ziele das sind - sie werden es Dir schon sagen. Diese Zeitgenossen nehmen ihre Aufgabe nämlich sehr ernst.

BONUS-SCHATZRUNDEN



Du findest Schatzrunden, indem Du etwas Besonderes tust, zum Beispiel einen Felsbrocken abschießt oder ein Plattformrätsel löst. Auch die Drachen können Dir verraten, wo Du eine Schatzrunde findest, also hör ihnen gut zu. Das Ziel besteht hierbei darin, innerhalb einer vorgegebenen Zeit bestimmte Aufgaben zu lösen. Wenn Du zum Beispiel Gnorc-Soldaten, Fässer oder Schatztruhen siehst, mußt Du sie mit Deinem Feuer vernichten. Wenn Du Torbögen oder Reifen siehst, mußt Du hindurchfliegen. Für jedes zerstörte Faß und jeden durchflogenen Reifen erhältst Du zusätzliche Zeit. Paß auf, daß Du nicht abstürzt, ertrinkst oder die Zeit überschreitest. In all diesen Fällen wirst Du gefragt, ob Du es noch einmal versuchen möchtest ('TRY AGAIN' - Neuer Versuch). Wähle 'YES' (Ja), um einen neuen Anlauf zu starten, oder 'NO' (Nein), um nach Hause zu gehen.

Für jede erfüllte Aufgabe bekommst Du 60 Juwelen - insgesamt bis zu 300 für jede Bonus-Schatzrunde. Sobald eine Aufgabe abgeschlossen ist, kannst Du es trotzdem noch einmal versuchen, erhältst dafür aber keine weiteren Juwelen. (Auf dem Ergebnisbildschirm für die Bonus-Schatzrunde erscheint ein Häkchen, um anzuzeigen, daß Du die jeweilige Aufgabe erfolgreich abgeschlossen hast.)

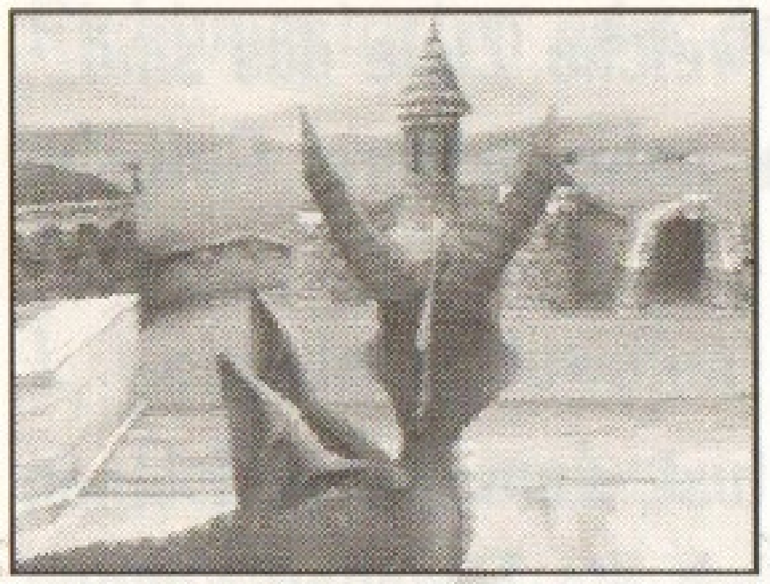
Wenn Du alle Aufgaben innerhalb der vorgegebenen Zeit erfüllen kannst, läuft die Zeit beim nächsten Versuch vorwärts. Probier doch mal, Deinen eigenen Rekord zu brechen, oder fordere einen Freund dazu heraus.

EXTRALEBEN

Wenn Spyro einen Level besucht hat, kann er jederzeit dorthin zurückkehren. Aber während die besiegten Gegner beim ersten Mal Juwelen hinterlassen haben, gibt es diesmal für jeden besiegten Gegner etwas anderes, das Spyro weiterhilft. Manchmal ist es ein Schmetterling, mit dem Sparx seine Gesundheit aufbessern kann, doch normalerweise besteht die Belohnung in kleinen Perlen. Wenn Spyro 20 solcher Perlen gesammelt hat, erhält er ein Extraleben. Manchmal kann es sehr nützlich sein, in Level zurückzukehren, die Spyro schon abgeschlossen hat, damit er genug Leben sammelt, um die schwierigeren Level zu überstehen.

DIE DRACHENWELTEN

DIE ARTISANS (KUNSTHANDWERKER)



Diese sanftmütigste aller Drachenfamilien schenkt der Welt Kunstobjekte voller Kultur und Schönheit. Sie komponiert Lieder, schafft Skulpturen und Gemälde. Sie ist sehr gesellig und trifft sich gerne zu Liederabenden und Kunstausstellungen in den sanften grünen Hügeln und fruchtbaren Tälern ihrer Heimat.

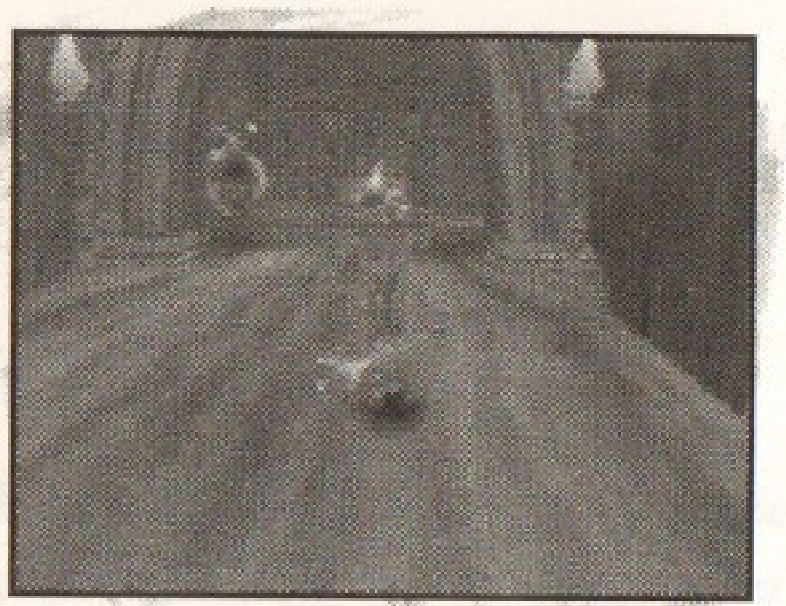
DIE PEACE KEEPERS (FRIEDENSSTIFTER)

Diese großen und starken Drachen sorgen für Recht und Ordnung in der Welt. Sie sind die stärksten aller Drachenfamilien und wissen am besten, wie man seine Gegner bekämpft. Sie leben in den Sanddünen der Wüste, in Teergruben und Eishöhlen und lassen keinen Unruhestifter davonkommen.

DIE MAGIC CRAFTERS (ZAUBERBASTLER)

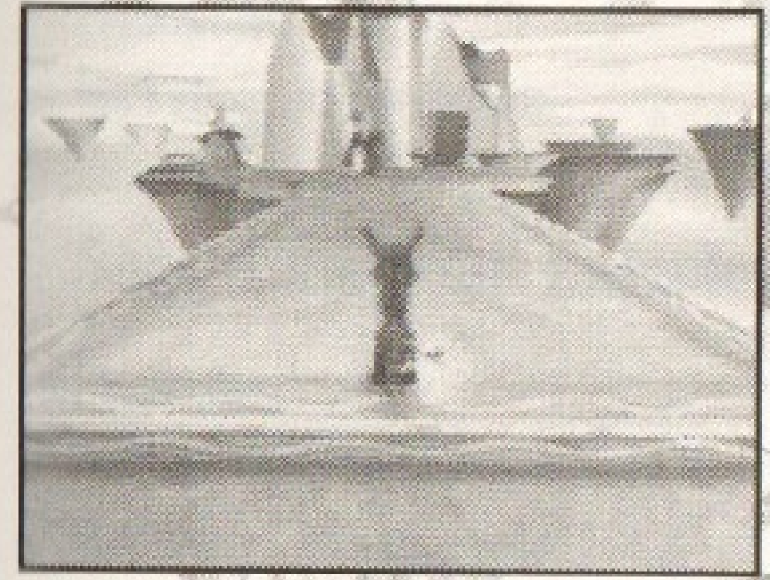
Die Drachen aus dieser Familie verbringen ihre Zeit damit, magische Gegenstände herzustellen, die von allen Drachen der übrigen Welten benutzt werden. Sie sind etwas scheu und bleiben daher lieber allein. Sie fühlen sich auf ihren abgelegenen Berggipfeln und Eisklippen oder in Höhlen sehr wohl, wo sie in Ruhe ihrem Handwerk nachgehen können.

DIE BEAST MAKERS (TIERSCHÖPFER)



Diese Drachen sind für alle neuen Arten von Lebewesen verantwortlich, die in den Welten auftauchen. Sie leben in Sümpfen, auf wackligen hölzernen Plattformen, auf Stelzen in den Feuchtgebieten und in hohlen Bäumen im tiefsten Urwald. Hier finden sie Lehm, Wurzeln und andere natürliche Bestandteile, die sie für ihre Arbeit brauchen.

DIE DREAM WEAVERS (TRAUMWEBER)



Diese Drachen sorgen für störungsfreie Nächte. Von ihrer Insel in den Wolken aus sichten sie die Träume andere Wesen in der Welt und achten darauf, daß die Drachen in der Nacht nicht von Alpträumen geplagt werden. Jeder, der unter bösen Träumen leidet, kann diese Drachen um Hilfe bitten.

GNASTYS WELT

Das ist ein düsterer, unheimlicher Ort.
Sei vorsichtig!

MITARBEITER

Entwickelt von Insomniac Games®, Inc.

John Fiorito
Jared Hardy
Alex Hastings
Brian Hastings
Dan Johnson
Alain Maindron
Chris McNulty
Ted Price
Alex Schaefer
Craig Stitt
Chuck Suong
Oliver Wade
Matt Whiting

Besonderer Dank an: Kirsten Von Shreven-Butler, Peter Hastings

Produziert von Universal Interactive Studios

Produktion:	Michael John
Produktionsleitung:	Mark Cerny
Produktions- koordination:	Jackie Evanochick
Musik:	Stewart Copeland
Tontechnik und Koproduktion des Soundtracks:	Jeff Seitz
Spyro- und Drachen-Design:	Charles Zembillas
Dialoge:	Peter Kleiner
Sound:	Universal Sound
	Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears
Besonderer Dank an:	Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Kelly Garner, Derek Power

Herausgeber: Sony Computer Entertainment America

Produktion:	Seth Luisi
Produktionsleitung:	Perry Rodgers
Marketing- management:	Ami Matsumura-Blaire
PR-Management:	Molly Smith
Produktmarketing:	Nemer Velasquez
Leitung der Qualitätssicherung:	Mark Pentek
Analysen (Leitung):	Christian Davis
Analysen (Assistenz):	Randy Blake, Benjamin Briones, Christopher Keith

Analysen:	Jo Aragones, Vernon Carter, Bruce Cochrane, Al Dutton, Ashif Hakik, Christopher Levy, Duane O'Brien, Donovan Soto, Ivan Kougaenko, Ian McGuinness, Eric Molina, Tobin Russell, Steve Szakol, Andrew Woodworth
Marketingdirektor:	Andrew House
Marketingleitung:	Peter Dille
Werbeleitung:	Sharon Shapiro
Lizenzierungsleitung:	Taku Imasaki
Designgruppen:	Beeline Group
Handbuchtext:	Hanshaw Ink
Besonderer Dank an:	Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Brian Balistreri, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Lori Chase, Joyce Clement, John Cromption, Brian Dimick, Aimee Duell, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Tina Kowalewski, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Colin MacLean, Frank OiMalley, Kirsten Merit, Doug Mukai, Joel Pambid, Bill Paul, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Riley Russell, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Merrill Research

Sony Computer Entertainment Inc. (Japan)

Produktion:	Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Marketing- management:	Megumi Hosoya

Sony Computer Entertainment Europa

Produktion:	David Bowry
Produktionsleitung:	John Roberts
Marketing- management:	Kenny Mathers
PR-Management:	Elizabeth Ashford
Handbuchredaktion:	Jim Sangster
Design:	Steve O'Neill
Druckproduktion:	Martin Pearce
Handbuchkontrolle:	Lee Travers, Stephen Griffiths
Management Qualitätssicherung:	Geoff Rens
Spieltest-Gesamtleitung:	Steve Archer
Spieltestkoordination:	Jim McCabe
Spieltestleitung:	Matt Ekins
Lokalisierungs- koordination:	Ed Valiente
Interne Spieltests:	Dominic Berzins, Phil Bramhill, Richard Bunn, Dave Burke, John Cassidy, John Corcoran, Pat Cowan, Ian Cunliffe, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Dee Norfolk, Carl McKane, Andy Macoy
Lokalisierungstests:	Teresa Caggiano, Lucie Dupoirieux, Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Arianna Pavin, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt
Spieltests:	Tim Adams, David Baker, Dave Bennett, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosley, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotheram, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
Verwaltung der Qualitätssicherung:	Janine Bradbury, Paul Jones

Precaución

● Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. ● Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. ● Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. ● Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. ● Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. ● Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. ● No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. ● No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

● Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. ● No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. ● Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. ● Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa POWERLINE.

Game © Spyro the Dragon™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use are prohibited. Distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. Exclusively Licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK™

SCES-01438

ESPAÑOL

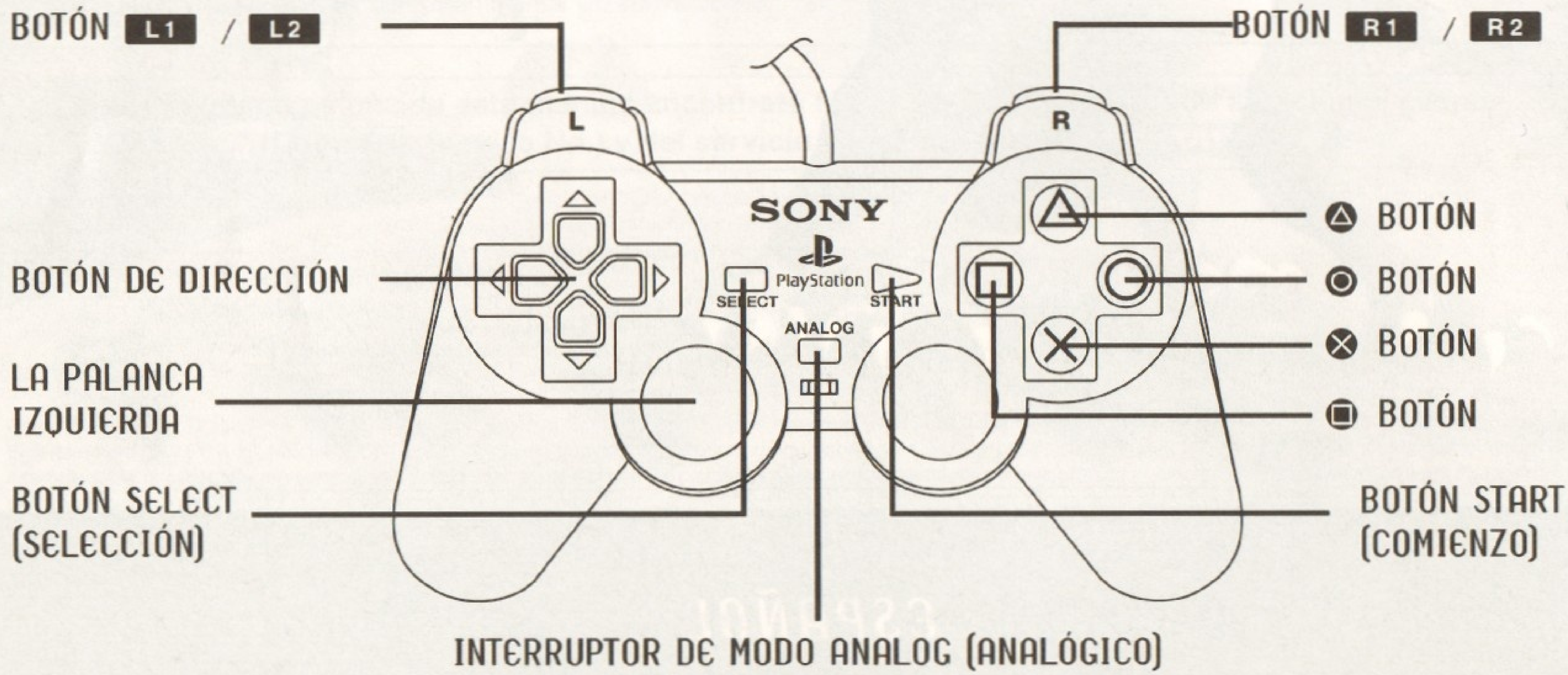
Llámame Sparx. Estoy seguro de que has oído hablar mucho de mi amigo Spyro El dragón, ¡pero debes saber que todo dragón necesita una libélula que le saque de apuros! Yo me encargo de acompañar a Spyro para ayudarle cuando la cosa se pone fea. Pero ya hablaremos de esto más adelante...

INSTALACIÓN

Instala tu PlayStation® siguiendo las instrucciones del manual adjunto. Introduce el CD de SPYRO THE DRAGON™ y cierra la cubierta del disco. Enciende la PlayStation® colocando el botón POWER (ENCENDIDO) en la posición ON. **Se recomienda no introducir ni sacar periféricos o tarjetas de memoria una vez encendida la consola.** Antes de empezar a jugar, aseg'rate de que tienes suficientes bloques libres en la tarjeta de memoria.

NOTA: Todas las imágenes del juego ilustradas en este manual pertenecen a la versión inglesa del mismo. Algunas de estas imágenes muestran pantallas incompletas, por lo que serán distintas a las que aparecen en la versión acabada del juego.

BOTONES

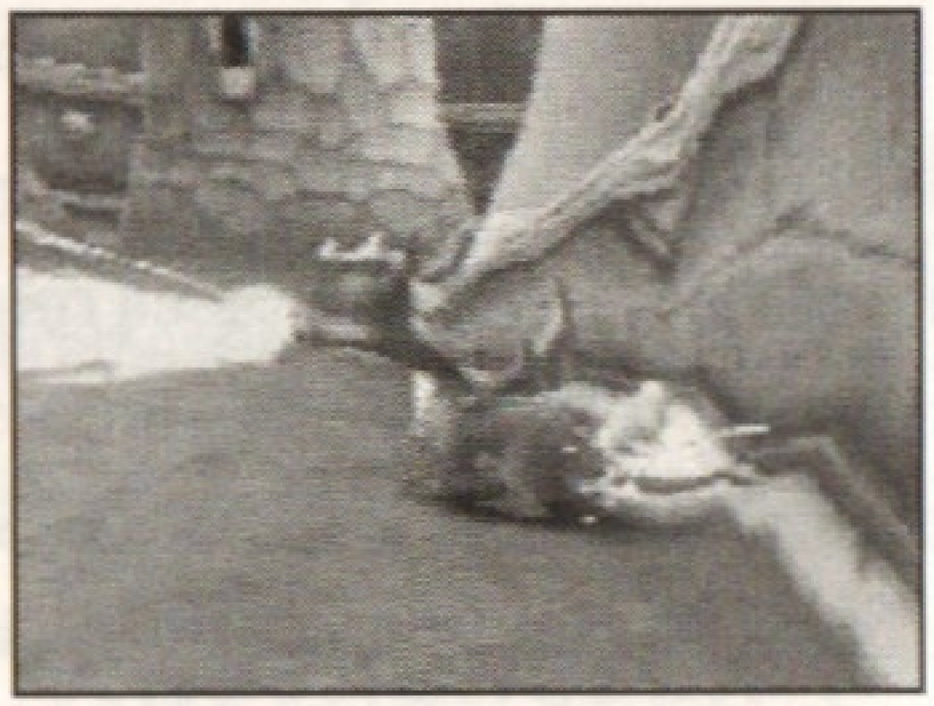


BOTONES BÁSICOS

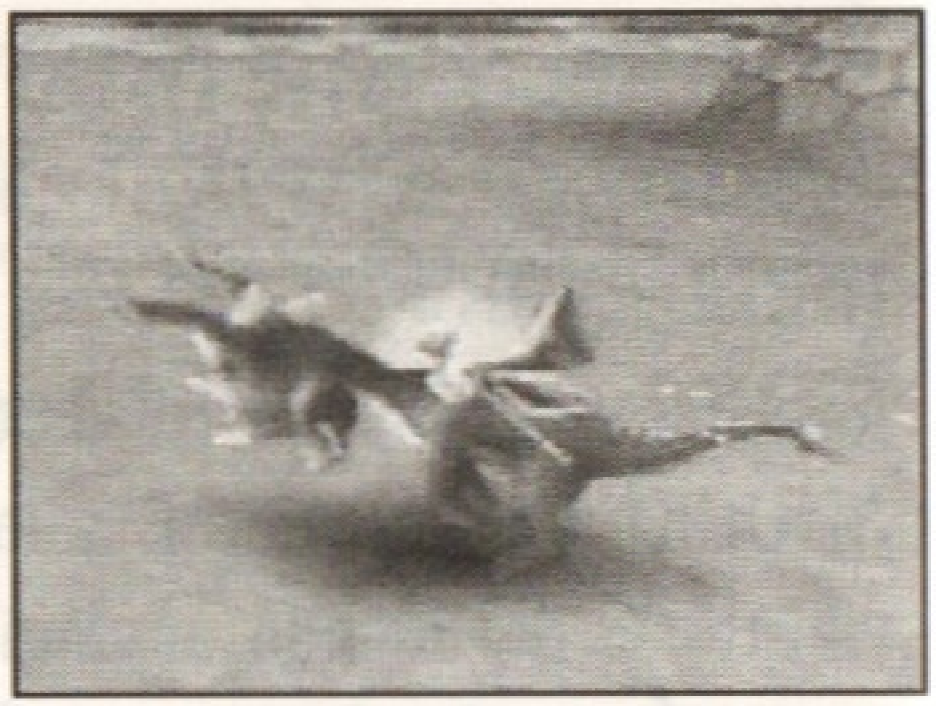
Puedes jugar a SPYRO™ utilizando los botones de dirección o la palanca izquierda del mando analógico (DUAL SHOCK™). Si vas a usar la palanca izquierda, aseg'rate de haber activado antes la modalidad analógica del mando (el diodo emitirá una luz roja). Cuando juegues a SPYRO™, tu mando analógico (DUAL SHOCK) por lo general, seleccionará automáticamente esta modalidad. Puedes activar y desactivar la función vibratoria del mando analógico (DUAL SHOCK) en el menú de opciones, al que accederás desde el menú de pausa (consulta la sección 'Opciones' que aparece más adelante en este manual).

Caminar/correr.	**Botones de dirección o palanca izquierda** Spyro caminará o correrá, según cómo muevas la palanca izquierda.
Saltar.	**Botón ⊗** Utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda para que Spyro salte en cualquier dirección.
Lanzar llamas.	**Botón ◎**
Embestir.	**Botón ▣**
Empezar, detener y reanudar la partida.	**Botón START (COMIENZO)**
Inventario.	**Botón SELECT (SELECCIÓN)** Pulsa los botones de dirección o la palanca izquierda ⬅ / ➡ para acceder al inventario (consulta la sección INVENTARIO de este manual).

Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón ⊗ a más altura saltar Spyro.



Spyro siempre lanza llamas en la dirección en la que apunta su cabeza.

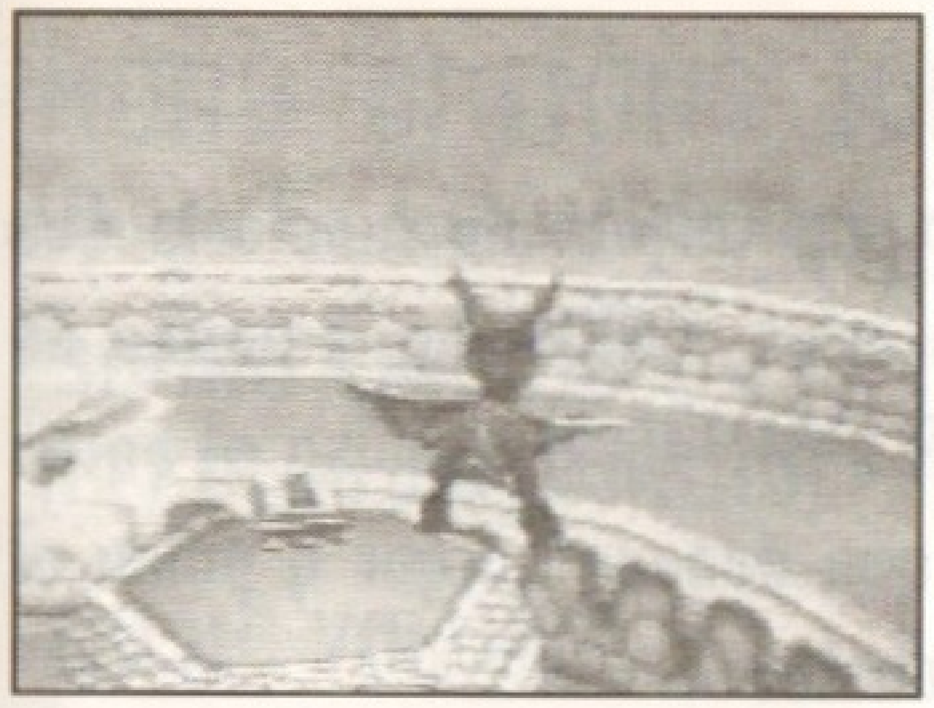


Mantén pulsado el botón ◼ cuando utilices los botones de dirección o la palanca izquierda, para embestir durante m s tiempo o para perseguir a tus enemigos.

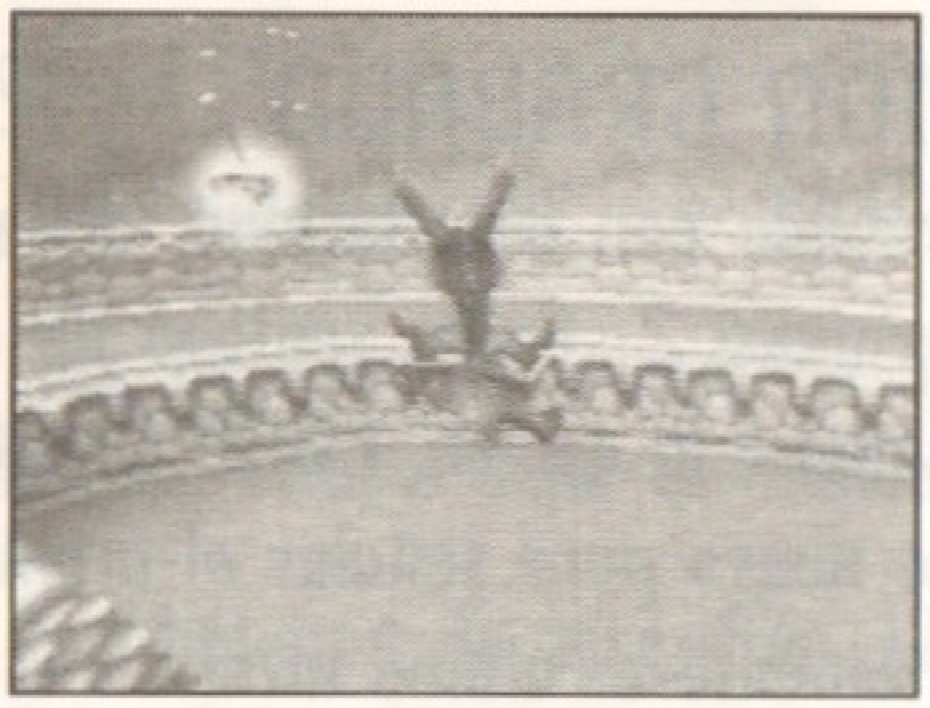
BOTONES AVANZADOS

Spyro posee muchas más habilidades. ¡Para encontrar las joyas y derrotar a Gnasty Gnorc, tendrás que aprender a dominarlas!

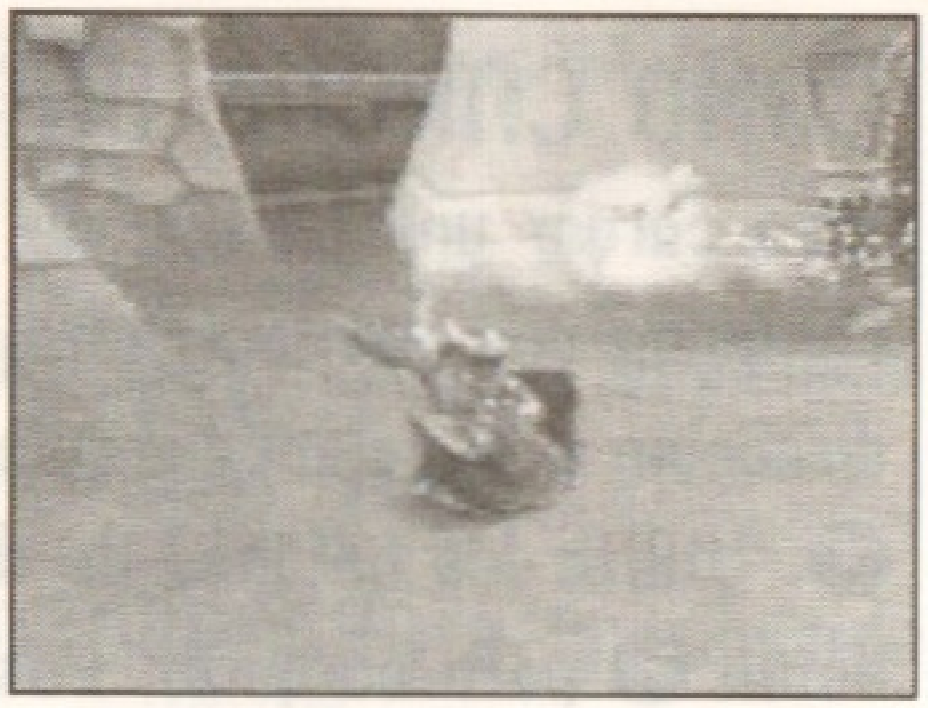
Volar.	Pulsa dos veces el botón ◼.
Aterrizar.	Botón ▲.
Mirar alrededor (Spyro-Visión).	Mientras estás parado, mantén pulsado el botón ▲ y utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda.
Dar una voltereta hacia la izquierda/derecha.	Botones R1 o L1.
Girar la cámara hacia la izquierda/derecha.	Botones R2 o L2.



Si pulsas el botón ⊗ una vez, har s que Spyro salte. Para volar m s lejos, pulsa el botón ⊗ cuando Spyro alcance el punto más alto.



Para que Spyro aterrice cuando esté volando, pulsa el botón △.



Da volteretas para evadir a tus enemigos o a sus balas.

CÓMO EMPEZAR

SELECCIÓN DE IDIOMA

El idioma seleccionado por defecto en el juego es el inglés. Para cambiar de idioma, señala la opción 'ENGLISH' (INGLÉS) en la pantalla de presentación, y cambia de idioma con los botones de dirección IZQUIERDO/DERECHO. Si grabas la partida en la tarjeta de memoria, también grabarás el último idioma que seleccionaste. Recuerda que una vez empieces la partida, no podrás cambiarlo.

CÓMO EMPEZAR UNA PARTIDA NUEVA

Pulsa el botón START (COMIENZO) cuando estés en la pantalla de presentación. De esta forma, aparecerá la ventana de opciones iniciales. Si no has introducido una tarjeta de memoria, selecciona la opción 'START GAME' (EMPEZAR PARTIDA) pulsando el botón ⊗. En caso contrario señala la opción 'NEW GAME' (PARTIDA NUEVA) y pulsa el botón ⊗. Utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda para señalar un archivo grabado, y pulsa ⊗ para seleccionarlo. De esta forma, dará comienzo la aventura de Spyro.

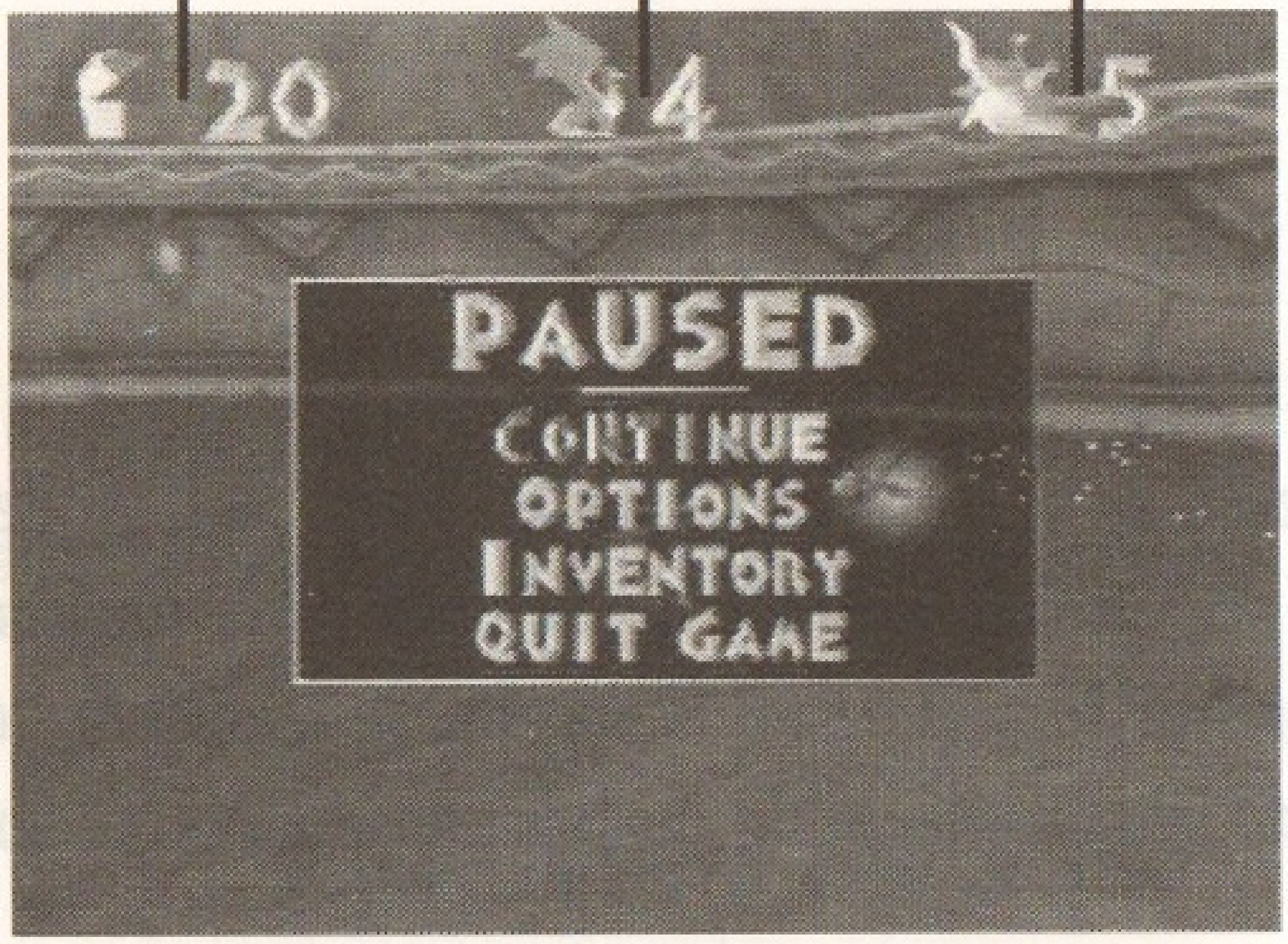
NOTA: Si introduces una tarjeta de memoria una vez comenzada la partida, no podrás grabar tu posición. Una vez que elijas al principio de la partida la ranura de la tarjeta de memoria en la que vas a grabarla, no podrás hacerlo en otra ranura o en otra tarjeta de memoria.

CÓMO CARGAR UNA PARTIDA GRABADA

Para cargar una partida de SPYRO grabada con anterioridad, debes introducir una tarjeta de memoria que contenga una, en la ranura 1 o en la ranura 2. En la ventana de opciones iniciales, utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda para señalar la opción 'LOAD GAME' (CARGAR PARTIDA) y pulsa el botón ⊗. Utiliza los botones de dirección de nuevo para señalar el archivo grabado que deseas cargar y pulsa el botón ⊗ para cargarlo. Pasarás directamente al último nivel en el que te quedaste.

MENÚ DE PAUSA

Joyas encontradas — Dragones rescatados — Vidas



Pulsa el botón START (COMIENZO) durante la partida para detenerla. Además de las opciones del menú, verás iconos que indican el número de joyas que has encontrado, los dragones que has rescatado y las vidas que te quedan.

En el menú de pausa podrás elegir la opción 'CONTINUE' (CONTINUAR) para reanudar la partida, 'OPTIONS' (OPCIONES) para acceder al menú de opciones, o 'INVENTORY' (INVENTARIO) para acceder al inventario. Utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda para recorrer las opciones y pulsa el botón ⊗ para seleccionarlas. En la mayoría de los niveles también tendrás la opción de 'EXIT LEVEL' (SALIR DEL NIVEL) y regresar al nivel 'HOME' (CASA) anterior. No obstante en los niveles 'HOME' puedes elegir la opción 'QUIT GAME' (ABANDONAR PARTIDA) para regresar a la pantalla de presentación.

MENÚ 'OPTIONS' (OPCIONES)

Utiliza los botones de dirección para señalar una opción.

'SOUND EFFECTS' (EFECTOS DE SONIDO) Utiliza los botones de dirección IZQUIERDO/DERECHO o la palanca izquierda para subir o bajar el volumen de los efectos de sonido.

'MUSIC VOLUME' (VOLUMEN DE LA MÚSICA) Utiliza los botones de dirección IZQUIERDO/DERECHO o la izquierda para subir o bajar el volumen de la música.

'SPEAKER SETUP' (CONFIGURACIÓN DE LOS ALTAVOCES) Pulsa el botón ⊗ para alternar las modalidades 'ESTÉREO' y 'MONO'.

'VIBRATION' (VIBRACIÓN) Si estás utilizando un mando analógico (DUAL SHOCK), puedes usar el botón ⊗ para (ACTIVAR) 'ON' o (DESACTIVAR) 'OFF' la función vibratoria.

'CAMERA' (CÁMARA) Consulta la sección siguiente.

'SCREEN ADJUST' (AJUSTAR PANTALLA) Selecciona la opción 'HORIZONTAL' para mover la pantalla hacia la izquierda/derecha utilizando los botones de dirección IZQUIERDA/DERECHA. Selecciona 'VERTICAL' para mover la pantalla hacia arriba/abajo utilizando los botones de dirección SUPERIOR/INFERIOR. Selecciona 'LISTO' para regresar al menú 'OPCIONES'.

'DONE' (LISTO) Pulsa el botón ⊗ para confirmar los cambios realizados y regresar al menú de pausa.

OPCIONES 'CÁMERA'

Existen dos modalidades de cámara entre las que elegir. Puedes seleccionarlas una de estas modalidades desde el menú de pausa:

- La cámara 'PASSIVE' (PASIVA) se mueve más despacio para que puedes ver bien el panorama. Te sigue, pero no se mueve cuando te desplazas de un lado a otro.
- La cámara 'ACTIVE' (ACTIVA) te sigue por todos lados y te permite ver exactamente dónde te diriges. ¡Es muy rápida, debes estar al loro... bueno, al dragón!

AL PRINCIPIO, las cinco familias de dragones vivían en armonía en los cinco mundos. Eran felices y pacíficos... ¡hasta el día en que un Gnorc infringió las leyes! Gnasty Gnorc es una criatura desagradable que nunca se lava. Es aproximadamente ¡horrible! y su personalidad combina muy bien el mal genio de los gnomos con la agresividad de los orcos!

Gnasty envidiaba a las familias de dragones, porque se dedicaban en exclusiva a pasarlo bien y a ser felices. Perp lo que más detestaba eran sus preciosas joyas relucientes, en las que podía ver reflejada su horrorosa cara cada vez que las miraba. Gnasty se convirtió en tal molestia que los dragones acabaron desterrándole al mundo basura. Los dragones detestaban este mundo, pero era perfecto para Gnasty. Tanto que nada más llegar, le puso el nombre de Mundo de Gnasty.

Gnasty empezó a investigar y a hacer experimentos con los hechizos mágicos. Al final consiguió encontrar los dos hechizos que quería: un poderoso hechizo para encerrar a los dragones dentro de un cristal, y una poción mágica para convertir las gemas radiantes en soldados Gnorc. Cuando vio el poder que tenía en sus manos... ¿era aquello una sonrisa?

En una día soleado y agradable Gnasty lanzó el hechizo de congelación, aprisionando a los dragones dentro de un cristal, y convirtió todas las gemas que pudo encontrar en sus fieles secuaces. ¡Incluso empezó a transformar los mundos de los dragones en mundos Gnorc! Pero cometió un error: no se dio cuenta de que Spyro era un dragón tan pequeño que el hechizo le paso por encima de la cabeza, sin hacerle nada de nada.

Spyro, el único dragón que no está congelado, debe ahora viajar a los seis mundos (incluido el mundo industrial de Gnasty) para liberar a todos los dragones y recuperar las joyas robadas. Mientras tanto los secuaces de Gnasty están haciendo todo lo posible para detenerlo. Spyro no está solo... los dragones que libera le dan pistas, y durante su aventura le acompaña su mejor amigo, la libélula Sparx.

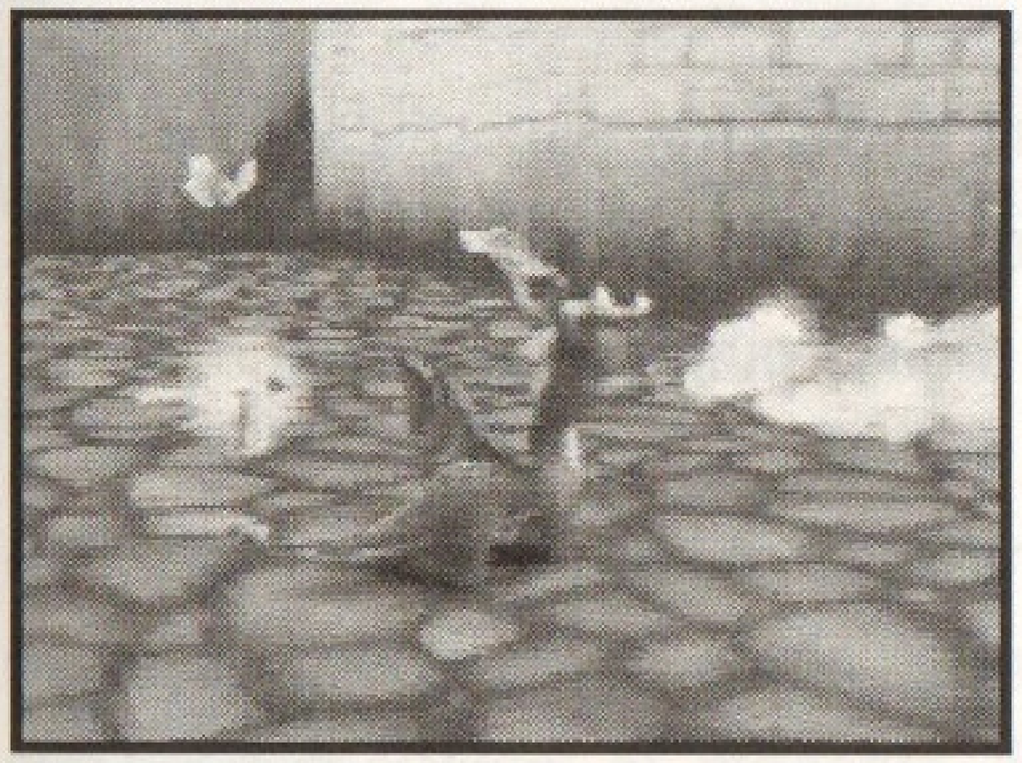
Aunque achicharrar Gnorcs parezca una actividad muy divertida, supone un gran desafío para el joven Spyro. ¡Su destino se habrá cumplido cuando se enfrente a Gnasty Gnorc durante la batalla final!

¡A POR ELLOS, Spyro!

LA LIBÉLULA SPARX

Es hora de que te hable un poco más sobre mí. Spyro es mi mejor amigo y voy a hacer todo lo posible para ayudarte. Me pueden herir 3 veces, pero a la cuarta me largo, y te quedas tú solito. Mi color indica la cantidad de energía que me queda:

Dorado	Energía a tope (puedo recibir 3 impactos más)
Azul	Energía media (puedo recibir 2 impactos más)
Verde	Energía baja (¡sólo puedo recibir un impacto más!)



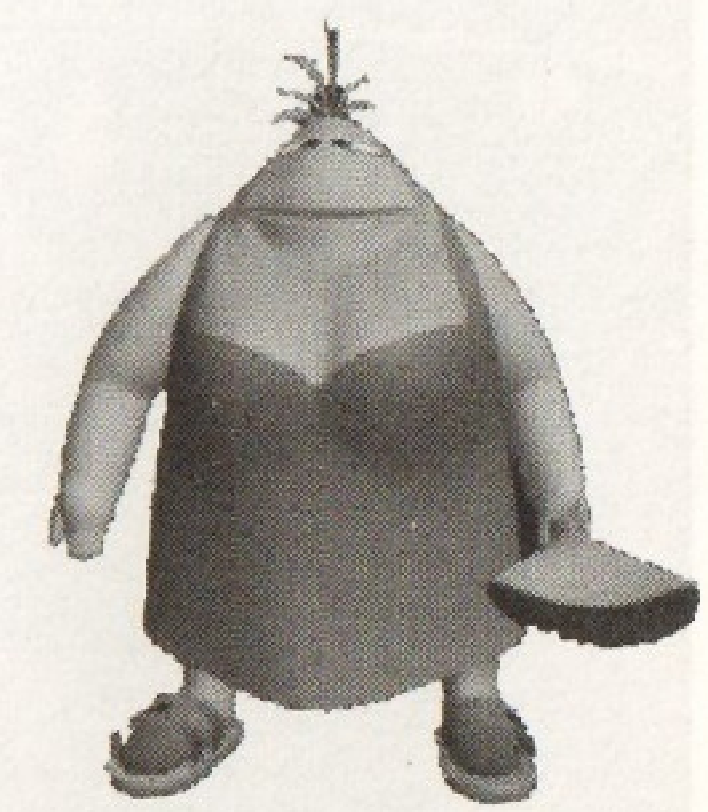
Si me queda poca energía, o me he largado, achicharra algunas de esas criaturas que sueltan mariposas cuando las matas para que vuelva. Me encantan las mariposas, y cada una que me como supone un punto de energía más para mi organismo, hasta que consiga recuperarme por completo. ¡Están riquísimas!

¡ENFRÉNTATE A TUS ENEMIGOS!

Gnasty Gnorc ha ordenado a todas las criaturas que detengan a Spyro. ¡Pero puedes lanzarles llamas y embestirles para derrotarles!

Gnasty ha equipado algunos de sus secuaces con armaduras y escudos. ¡No podrás carbonizarlos, así que embístelos!

¡No podrás embestir a enemigos de gran tamaño! ¡Así que abrásalos!



QUÉ HACER PARA SALVAR EL MUNDO

JOYAS

Puede que pienses que salvar el mundo de los hechizos mágicos de Gnasty es fácil... bueno, pues estás equivocado. Gnasty no sólo ha convertido algunas de las joyas de los dragones en sus guerreros, sino que también ha robado el resto de las joyas. Algunas de ellas están dentro de los cofres, otras están esparcidas por ahí (Gnasty no es sólo el Gnorc más desagradable de todo el universo, sino que también es el más descuidado).

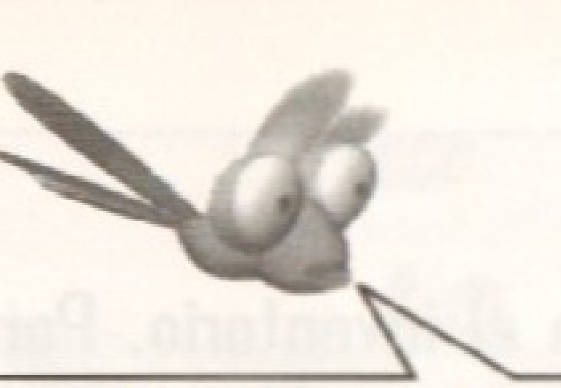
Te voy a ayudar a recoger todas las joyas que están esparcidas por ahí. ¡Aunque soy un poco pequeño, Spyro y yo formamos un equipo genial! Para abrir los cofres y coger las joyas, puedes lanzarles fuego o embestirlos.

¡¡AL LADRÓN!!

Gnasty ha convertido una magnífica colección de joyas en un grupo de malvados secuaces. Y, por si fuera poco, también ha invitado a varios ladrones a unírsele a la 'fiesta' ¡y están robando los huevos de los dragones! ¡Atrapa a esos desquiciados y recupera los huevos antes de que desaparezcan para siempre su especie!

LOS DRAGONES

Para que el reino de los dragones vuelva a la normalidad necesitas liberar a todos los dragones de sus prisiones de cristal. Para liberar a un dragón, acércate a él y deshaz el hechizo. Si los rescatas te lo agradecerán dándote una pista o consejo.



CÓMO GRABAR LA PARTIDA

Yo no soy el único amigo que tiene Spyro en el mundo de los dragones. Hay cantidad de hadas que también le ayudan. Puede que eviten que se caiga o que le enseñen el camino que debe tomar... El Hada Roja es el más importante de todas.

'SAVE GAME' (GRABAR JUEGO)

'REPLAY DRAGON' (REPRODUCIR DRAGÓN)

'CONTINUE' (CONTINUAR)

Cuando rescates a un dragón y te subas a la plataforma, habrás alcanzado un punto de continuación. Si te derrotan después de ganar ese punto, regresarás a esa misma plataforma. No obstante, si esperas sin moverte aparecerá el Hada Roja y te dará la oportunidad de grabar tu posición en la tarjeta de memoria (o volver a escuchar el mensaje del dragón por si se te ha olvidado). Utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda para señalar una opción y pulsa el botón ⊗ para seleccionarla.

NOTA: Si introduces una tarjeta de memoria en medio de una partida, no podrás grabar tu posición. **Se recomienda no introducir ni sacar la tarjeta de memoria una vez encendida la consola.** Antes de empezar a jugar, asegúrate de que tienes por lo menos un bloque libre en esta tarjeta.

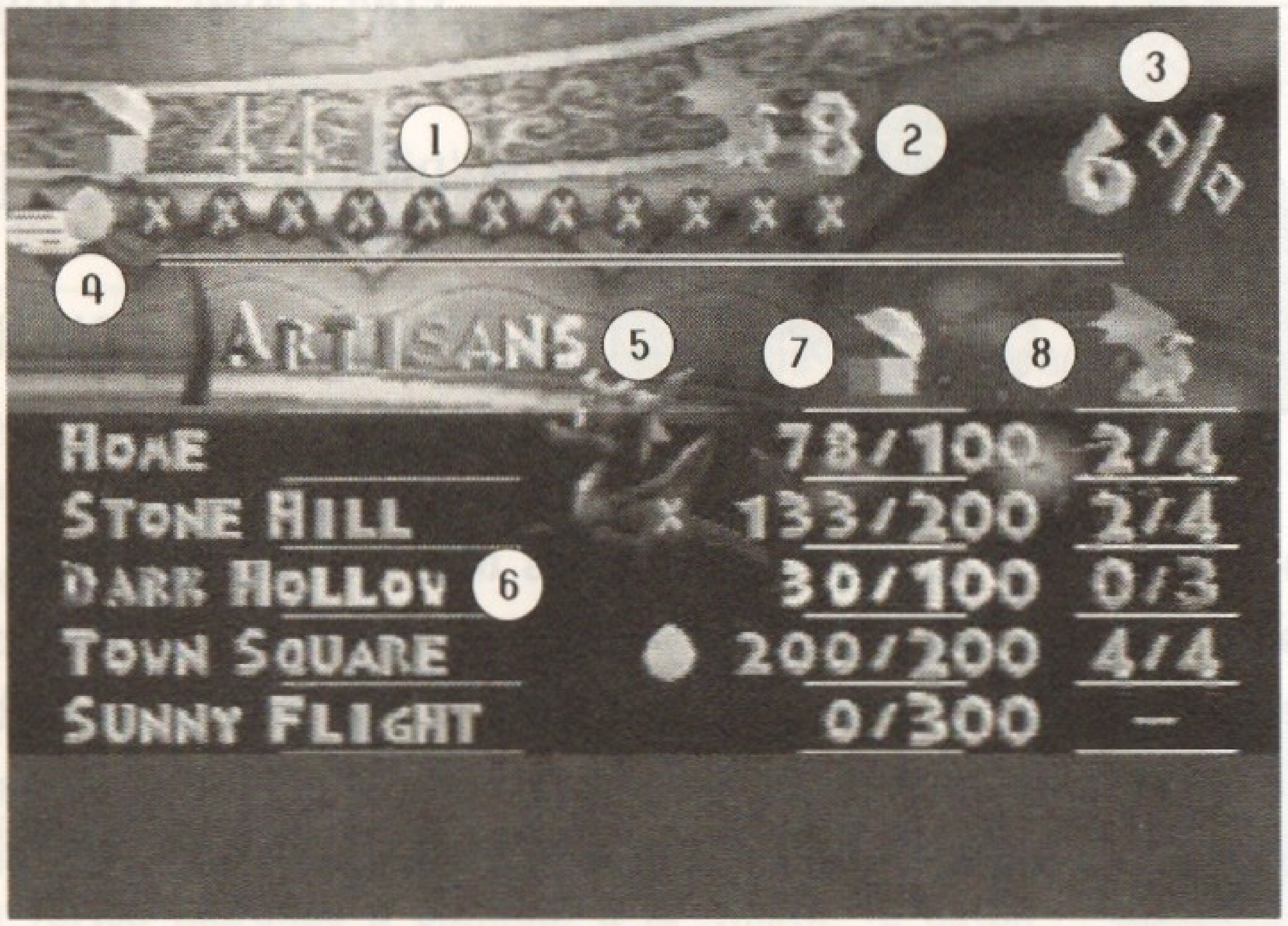
FIN DEL JUEGO

Cuando Spyro pierda todas sus vidas aparecerá la pantalla de 'GAME OVER'. Pulsa el botón START (COMIENZO) para continuar la partida desde el nivel CASA del último mundo donde pasaste un punto de continuación/grabar. Empezarás la partida con los objetos y las joyas que tenía Spyro, más 5 vidas.

EL INVENTARIO

En cada mundo hay cantidades distintas de joyas y de dragones, que aparecen en el inventario. Para acceder al éste, pulsa el botón SELECT (SELECCIÓN) o elige la opción 'INVENTORY' del menú de pausa. Para ver todos los objetos del inventario que has acumulado durante el nivel, utiliza los botones de dirección IZQUIERDO/DERECHO o la palanca izquierda.

1. Joyas encontradas
2. Dragones rescatados
3. Porcentaje del juego completado
4. No de huevos rescatados
5. El mundo en el que te encuentras
6. Niveles del mundo que has visitado
7. Cantidad de joyas encontradas / número total en cada etapa
8. Dragones encontrados / número total en cada etapa



MEDIOS DE TRANSPORTE

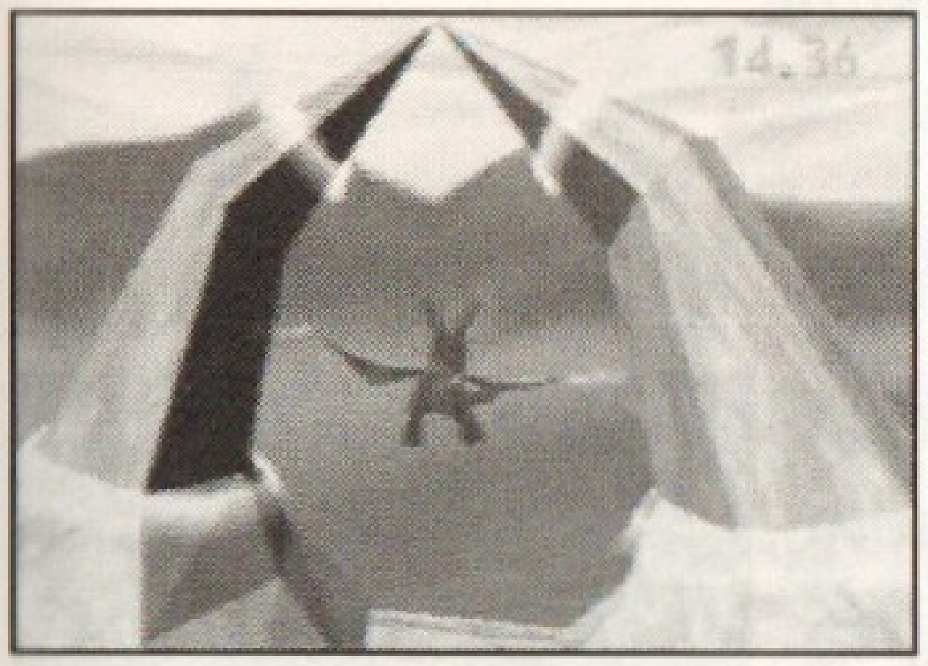
CÓMO VIAJAR POR LOS MUNDOS Y POR LOS NIVELES

Para que lleves esta aventura a tu ritmo, puedes entrar y salir de los mundos y de los niveles cuando quieras. Los portales de los niveles 'CASA' conducen a otros niveles distintos. Las plataformas giratorias en espiral 'RETURN HOME' (VOLVER A CASA) de los niveles, te llevarán de vuelta al mundo casa en el que te encuentras.

Para atrapar a Gnasty Gnorc, tendrás que atravesar los cinco mundos de los dragones, y conseguir así entrar en el mundo de Gnasty.

Hay seis aeróstatas, uno en cada mundo. Los aeróstatas te llevan de un mundo a otro si logras cumplir ciertos objetivos. Pero ¿qué objectivos? Si no los conoces ellos se encargarán también de decírtelo. Son unos tipos muy serios, ¡de verdad!

RONDAS DE JOYAS EXTRA



Para encontrar rondas de joyas necesitas hacer algo especial como, por ejemplo, disparar a una roca o resolver un acertijo de plataforma. Algunos dragones puede que te digan dónde encontrar una ronda de joyas, así que escúchales con atención. Tu objetivo es realizar una serie de tareas dentro de un plazo de tiempo limitado. Por ejemplo, si ves soldados gnorc, barriles o cofres de joyas, debes destruirlos con tus llamas. Intenta atravesar volando los arcos o aros que veas, ya que recibirás tiempo extra por cada barril que destruyas o aro que atravieses. Ten cuidado de no estrellarte, ahogarte o quedarte sin tiempo. Si te sucede esto, se te preguntará si quieres 'TRY AGAIN' (INTÉNTALO DE NUEVO). Selecciona 'YES' (SÕ) para volver a intentarlo o 'NO' para regresar a casa.

Por cada tarea que completes recibirás 60 joyas; con un máximo de 300 por cada ronda de joyas extra. Una vez que hayas completado una tarea, podrás volver a realizarla, pero no recibirás ninguna joya adicional (en la pantalla de rondas de joyas extra aparecerá el signo del visto para indicar que has cumplido esa tarea).

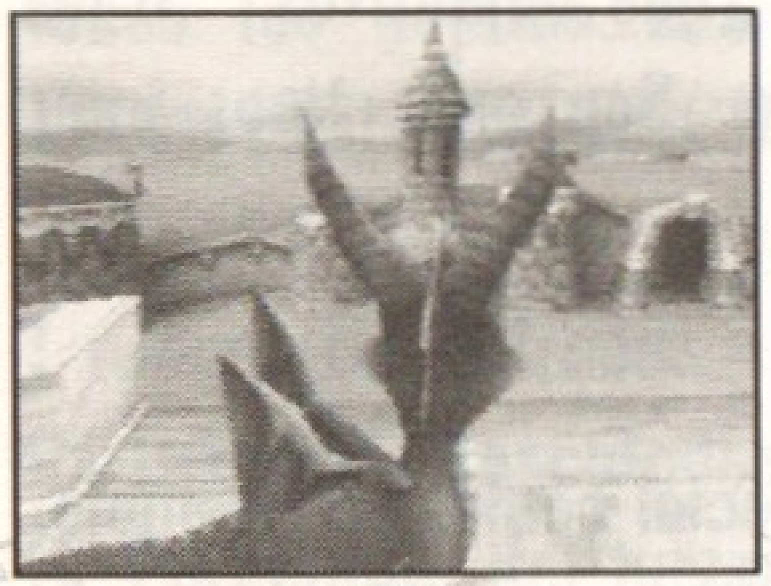
Si consigues cumplir todas las tareas dentro de un plazo de tiempo limitado, el cronómetro empezará a contar hacia arriba la próxima vez que lo intentes. Intenta superar tu tiempo anterior o desafía a un amigo a batir tu récord.

VIDAS EXTRA

Una vez que Spyro haya visitado un nivel, podrá regresar cuando quiera. Cada vez que derrote a un enemigo, le dará alguna cosa para ayudarle. Se puede tratar a veces de una mariposa para alimentar a Sparx si no le queda mucha energía, pero normalmente la recompensa es alguna perla pequeña. Si Spyro recoge 20 de estas perlas, recibirá una vida extra. A veces, vale la pena regresar a un nivel que ya has completado para acumular vidas extras y poder completar algunos de los niveles más difíciles. Recuerda que la supervivencia de la especie está en tus manos.

LOS MUNDOS DE LOS DRAGONES

LOS ARTESANOS



Esta familia de dragones se ha especializado en crear artefactos de cultura y belleza para el mundo. Escriben canciones, hacen esculturas, pintan cuadros, y son la familia de dragones más encantadora de todas. Son unos seres muy sociables y les encanta reunirse para cantar en grupo y para admirar la belleza natural de los suntuosos valles y de las verdes colinas de su tierra nativa.

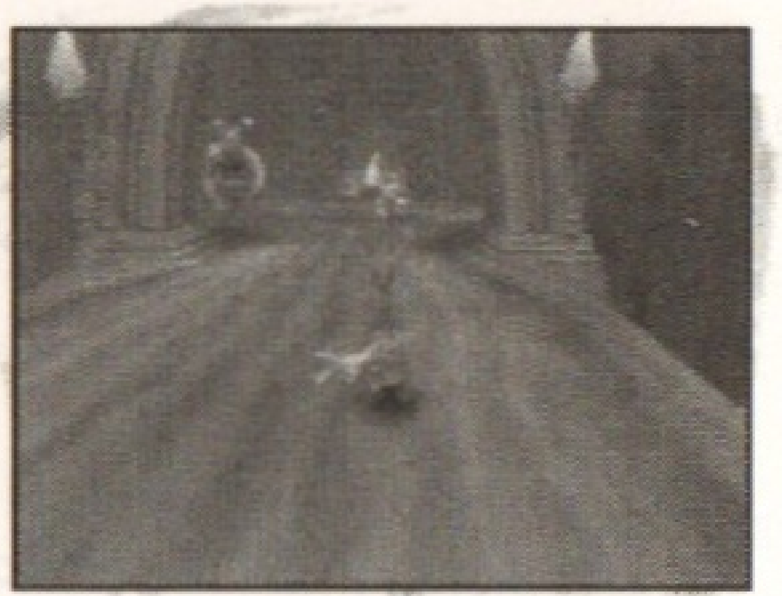
LOS PACIFICADORES

Estos inmensos y poderosos dragones imponen armonía en el mundo. Son la familia de dragones más fuerte de todas, y son muy diestros en el combate. Viven en las dunas del desierto, en las minas de carbón y en las cuevas de hielo, y su objetivo principal es evitar que ninguna criatura perturbe la paz. Es lógico que Gnorc no les simpatice del todo.

LOS HECHICEROS

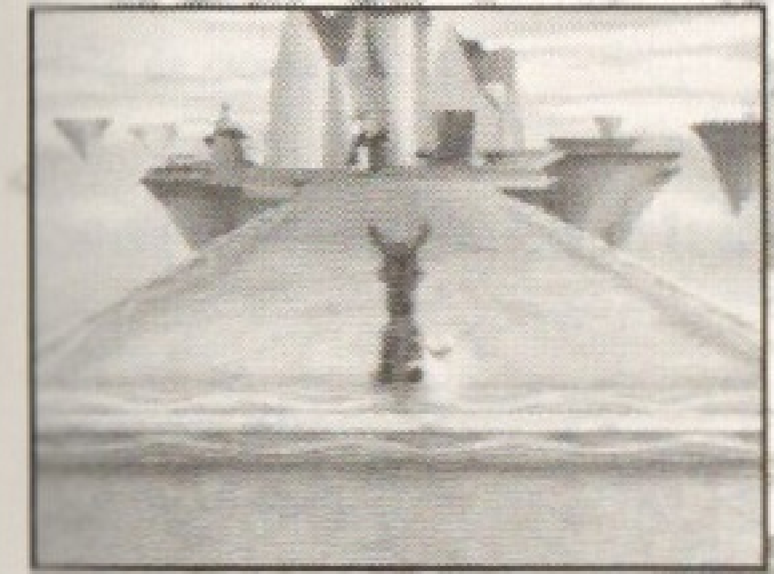
Los dragones de esta familia se dedican a crear artefactos mágicos para sus congéneres de los otros mundos. Son muy tímidos y les gusta estar solos. Son felices estudiando su arte y viviendo tranquilamente en las cumbres de las montañas remotas, y en los acantilados y cuevas de hielo.

LOS CREADORES DE BESTIAS



Estos dragones son los responsables de haber dado vida a todas las nuevas especies de criaturas del mundo. Les gusta vivir en ciénagas, en plataformas de madera en ruinas, en los barrizales, y en los árboles huecos de los bosques densos. Aquí pueden encontrar arcilla natural, raíces y otros materiales con los que trabajar a gusto.

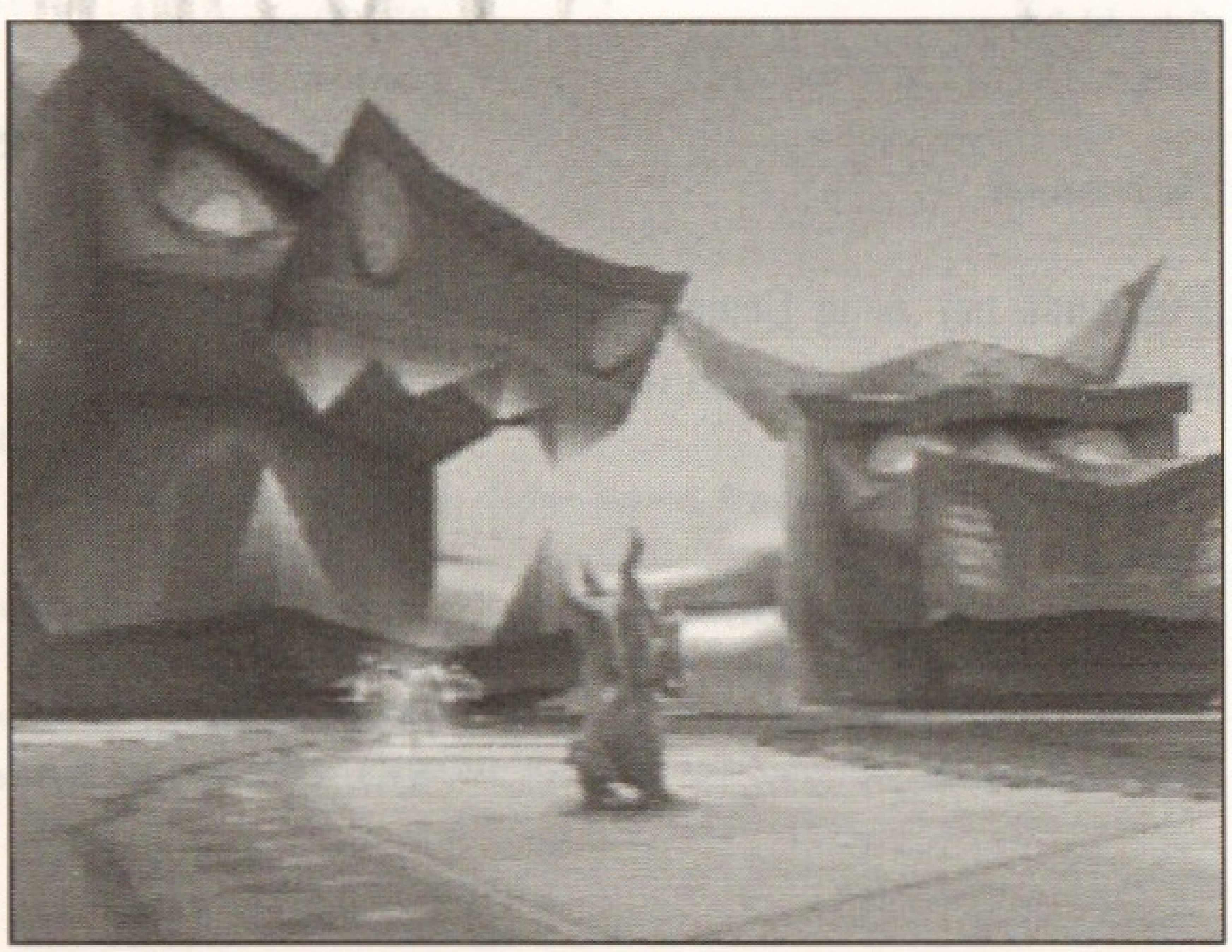
LOS CREADORES DE SUEÑOS



Estos dragones son pacificadores por la noche. Viven en las nubes sobre una isla, y revolotean por los sueños de las otras criaturas del mundo para asegurarse de que los dragones no tienen pesadillas mientras duermen. Si una criatura tiene un mal sueño, puede llamar a estos dragones para que le ayuden.

EL MUNDO DE GNASTY

Es un lugar oscuro e inquietante. ¡Ten mucho cuidado!



FICHA TÉCNICA

Desarrollado por Insomniac Games®, Inc.

John Fiorito
Jared Hardy
Alex Hastings
Brian Hastings
Dan Johnson
Alain Maindron
Chris McNulty
Ted Price
Alex Schaefer
Craig Stitt
Chuck Suong
Oliver Wade
Matt Whiting

Agradecimientos:	Kirsten Van Shreven-Butler, Peter Hastings

Producido por Universal Interactive Studios

Productor:	Michael John
Productor ejecutivo:	Mark Cerny
Coordinador de producción:	Jackie Evanochick
Música de:	Stewart Copeland
Banda sonora desarrollada y co-producida por:	Jeff Seitz
Diseño de Spyro y de los otros dragones:	Charles Zembillas
Autor del diálogo:	Peter Kleiner
Sonidos:	Universal Sound
	Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears
Agradecimientos:	Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Kelly Garner, Derek Power

Publicado por Sony Computer Entertainment America

Productor:	Seth Luisi
Productor jefe:	Perry Rodgers
Directora de marketing:	Ami Matsumura-Blaire
Directora de relaciones públicas:	Molly Smith
Especialista en marketing del producto:	Nemer Velasquez
Director de la garantía de calidad:	Mark Pentek
Jefe de los analistas:	Christian Davis
Analistas principales:	Randy Blake, Benjamin Briones, Christopher Keith

Analistas:	Jo Aragonés, Vernon Carter, Bruce Cochrane, Al Dutton, Ashif Hakik, Christopher Levy, Duane O'Brien, Donovan Soto, Ivan Kougaenko, Ian McGuinness, Eric Molina, Tobin Russell, Steve Szakal, Andrew Woodworth
Vicepresidente de marketing:	Andrew House
Director de marketing:	Peter Dille
Directora de promociones:	Sharon Shapiro
Jefe de licencia:	Taku Imasaki
Grupos de diseño:	Beeline Group
Derechos de autor del manual:	Hanshaw Ink
Agradecimientos:	Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Brian Balistreri, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Lori Chase, Joyce Clement, John Cromption, Brian Dimick, Aimee Duell, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Tina Kowalewski, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Colin MacLean, Frank OiMalley, Kirsten Merit, Doug Mukai, Joel Pambid, Bill Paul, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Riley Russell, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Merrill Research

Sony Computer Entertainment Inc. (Japón)

Productores:	Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Jefe de marketing:	Megumi Hosoya

Sony Computer Entertainment Europe

Productor:	David Bowry
Productor jefe:	John Roberts
Jefe de marketing:	Kenny Mathers
Jefa de relaciones públicas:	Elizabeth Ashford
Editor del manual	Jim Sangster
Diseñador	Steve O'Neill
Producción del material impreso	Martin Pearce
Aprobación del manual	Lee Travers, Stephen Griffiths
Jefe de garantía de calidad	Geoff Rens
Jefe de pruebas internas	Steve Archer
Coordinador de las pruebas internas	Jim McCabe
Jefe de pruebas	Matt Ekins
Coordinador de localización	Ed Valiente
Pruebas del desarrollo interno	Dominic Berzins, Phil Bramhill, Richard Bunn, Dave Burke, John Cassidy, John Corcoran, Pat Cowan, Ian Cunliffe, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Dee Norfolk, Carl McKane, Andy Macoy
Pruebas de localización	Teresa Caggiano, Lucie Dupoirieux, Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Arianna Pavin, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt,
Pruebas	Tim Adams, David Baker, Dave Bennett, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosley, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotheram, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
Administración de la garantía de calidad	Janine Bradbury, Paul Jones

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

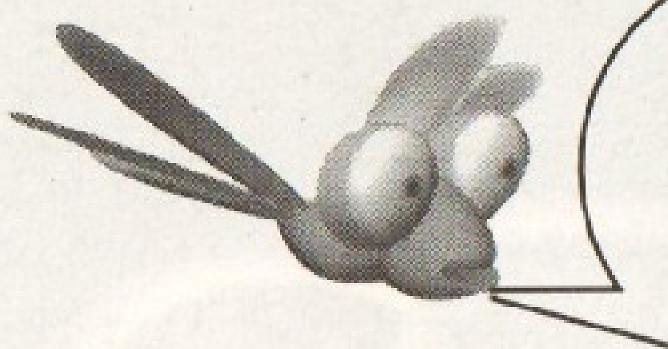
I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.

Game © Spyro the Dragon™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use are prohibited. Distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. Exclusively Licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK™

SCES-01438

ITALIANO



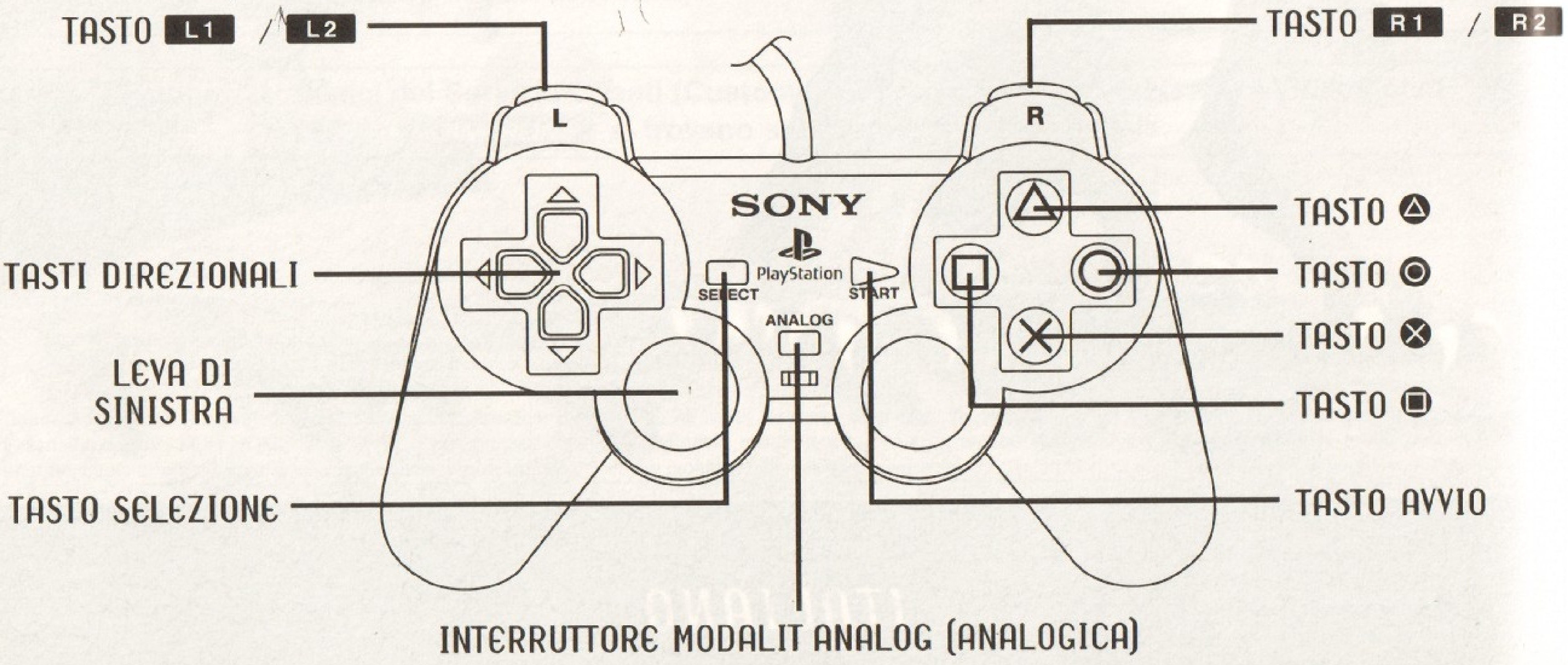
Chiamami pure Sparx. Chissà quante ne hai sentite sulle imprese del mio amico Spyro il drago, ma senza di me sarebbe di sicuro nei guai! Lo seguo dappertutto e, quando le cose si complicano, faccio di tutto per aiutarlo. Ma di questo ti parlerò più tardi...

INSTALLAZIONE

Installa la PlayStation® seguendo le istruzioni del manuale. Inserisci il disco di SPYRO THE DRAGON™! e chiudi il coperchio vano disco. Accendi la PlayStation® premendo il tasto ACCENSIONE. **Si consiglia di non inserire o rimuovere periferiche o memory card quando la console è accesa.** Prima di iniziare a giocare accertati di avere blocchi liberi sufficienti sulla memory card.

NOTA: tutte le videate per questo manuale sono state tratte dalla versione inglese di questo gioco. Alcune di esse potrebbero mostrare schermi non definitivi che differiscono leggermente da quelli presenti nella versione finale del gioco.

COMANDI

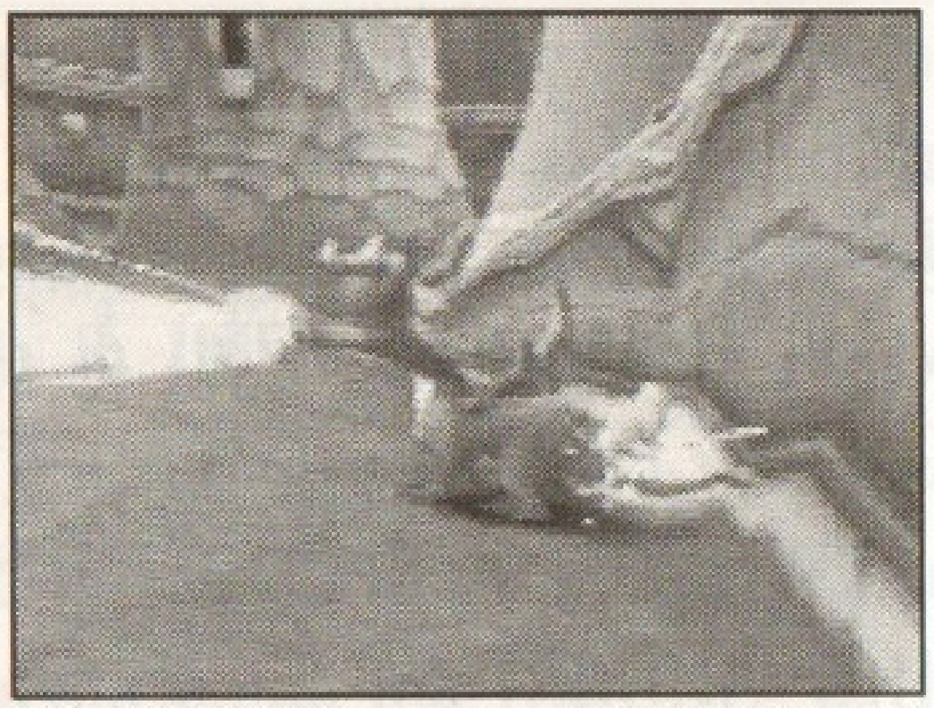


COMANDI PRINCIPALI

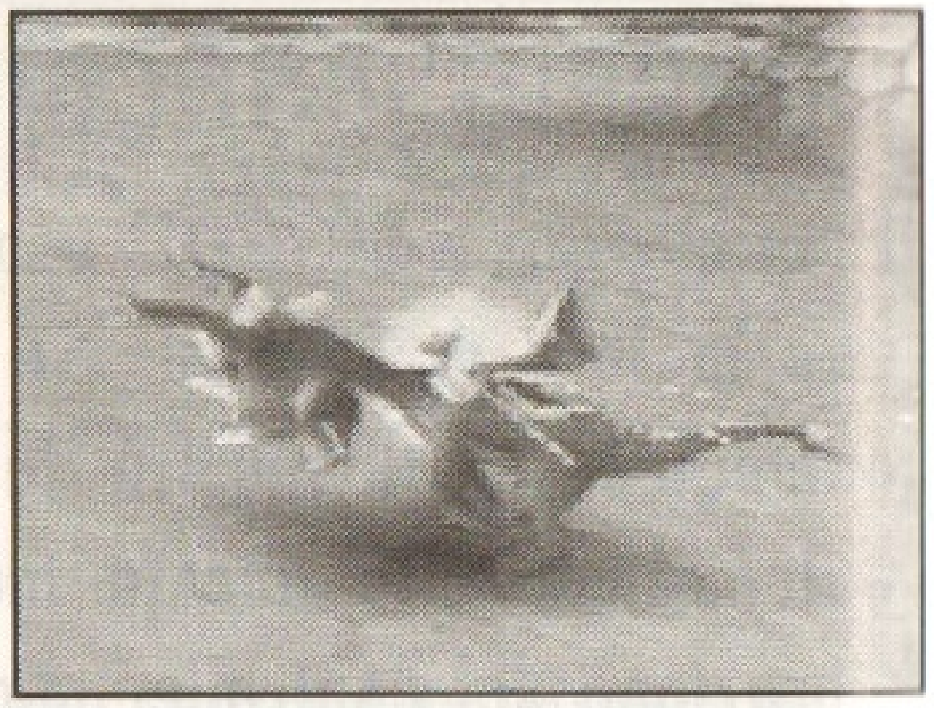
Puoi giocare a SPYRO™ usando i tasti direzionali o, se disponi di un controller analogico (DUAL SHOCK™), con la leva di sinistra. Se usi la leva di sinistra, accertati di aver acceso l interruttore della modalità analogica (si illuminerà la spia rossa). Il controller analogico (DUAL SHOCK) dovrebbe selezionare automaticamente questa modalità quando giochi a SPYRO™. Puoi attivare o disattivare la funzione di vibrazione del controller analogico (DUAL SHOCK) dal menu opzioni a cui si accede dal menu pausa (vedi la sezione 'Opzioni' più avanti nel presente manuale).

Camminare/correre	**Tasti direzionali o leva di sinistra** A seconda della direzione in cui muoverai la leva di sinistra, Spyro camminerà oppure correrà
Saltare	**Tasto ⊗** Puoi far saltare Spyro in qualsiasi direzione usando i tasti direzionali o la leva di sinistra
Sputare fuoco	**Tasto ◎**
Andare all'assalto	**Tasto ▣**
Avvio, pausa/riprendere	**Tasto avvio**
Inventario	**Tasto selezione** Premendo i tasti direzionali o la leva di sinistra ⬅ / ➡ potrai visualizzare l'inventario per l'intero gioco (vedi la sezione inventario più avanti nel presente manuale).

Quanto più a lungo terrai premuto il tasto ⊗ tanto più in alto potrai far saltare Spyro.



Spyro sputa fuoco sempre nella direzione indicata dalla testa.

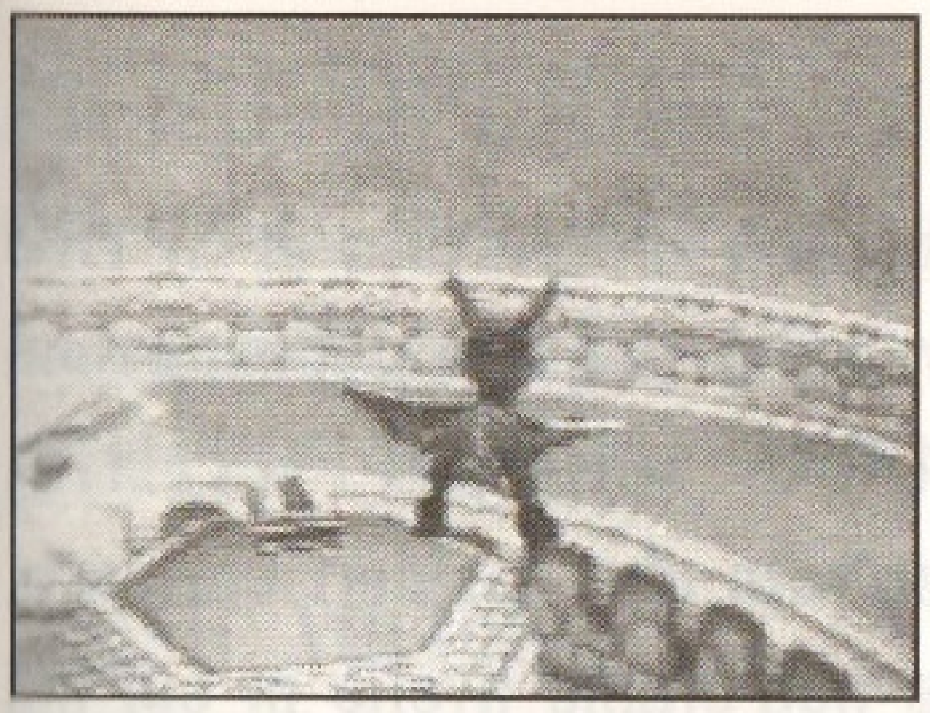


Tieni premuto il tasto ◼ quando usi i tasti direzionali / leva di sinistra per andare all'assalto dalla lunga distanza o per inseguire i nemici.

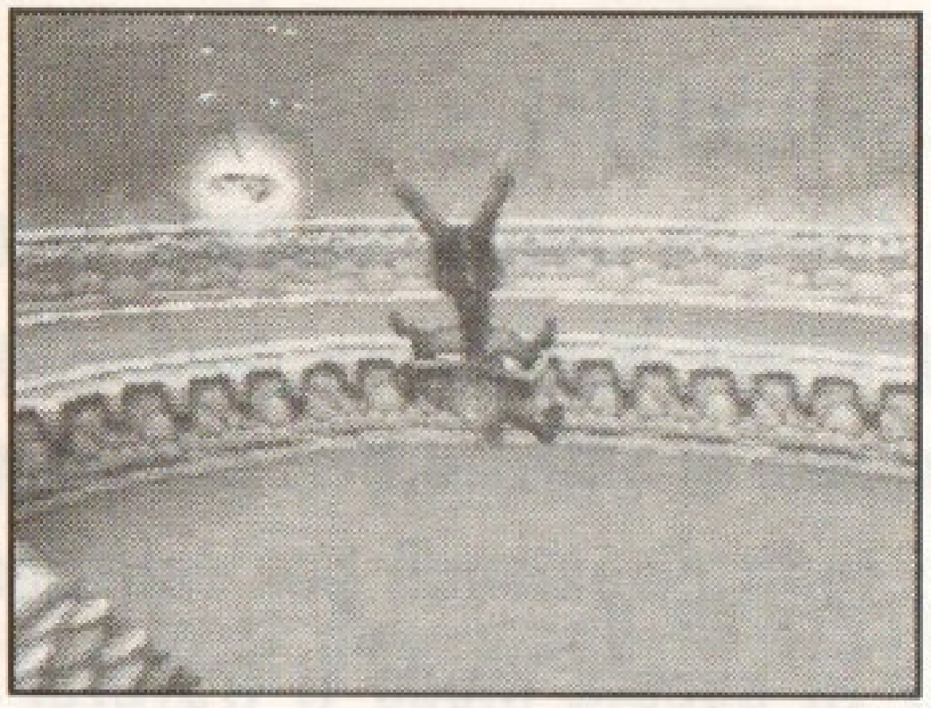
COMANDI AVANZATI

Spyro naturalmente può disporre di un sacco di altre tattiche. Dovrai impararle tutte se vuoi trovare il tesoro e sconfiggere Nasty Norc!

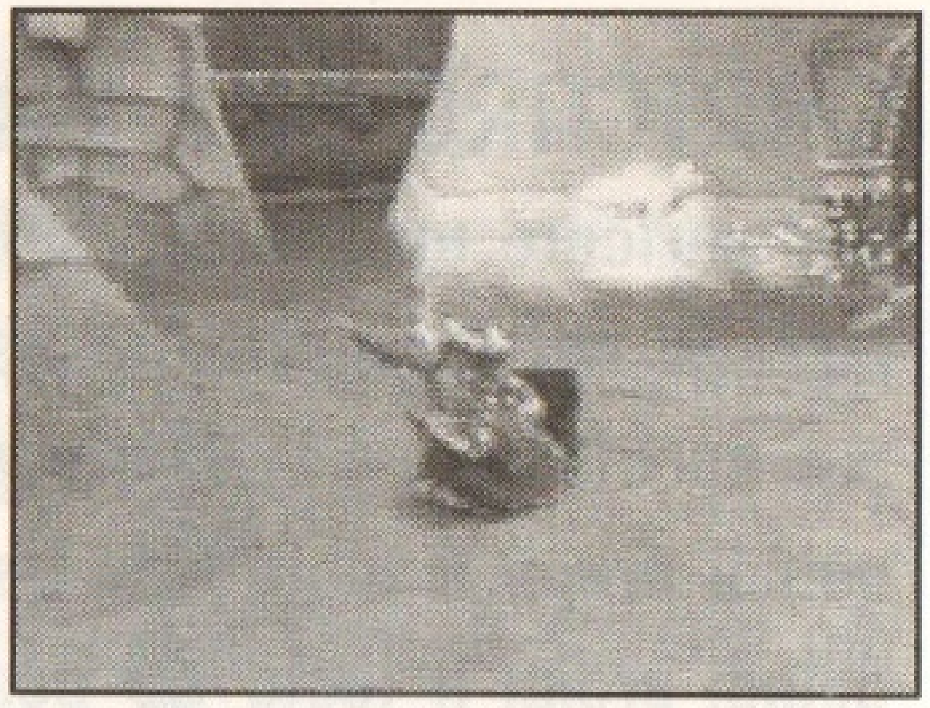
Planare	Premi il tasto ⊗ due volte
Scendere mentre plani	Tasto △
Guardarti intorno (Spyro-Visione)	Quando sei fermo, tieni premuto il tasto △ e usa i tasti direzionali o la leva di sinistra.
Rotolare verso destra o sinistra	Tasti R1 or L1.
Ruotare la telecamera a destra o a sinistra	Tasti R2 or L2.



La prima volta che premi il tasto ⊗ Spyro salterà. Se vuoi farlo planare il più lontano possibile, premi il tasto ⊗ quando Spyro ha raggiunto il punto più alto del suo salto.



Per far atterrare Spyro in un determinato punto mentre sta planando, premi il tasto △.



Rotola per sottrarti ai nemici o ai loro colpi.

AVVIO

SELEZIONE LINGUA

L'inglese verrà automaticamente selezionato come lingua utilizzata nella partita. Nel caso volessi cambiare lingua, evidenzia 'ENGLISH' (INGLESE) sulla videata iniziale, quindi usa i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA per scegliere una lingua diversa. Se salvi la tua partita, sulla memory card verrà salvata l'ultima lingua utilizzata. Tieni presente che non potrai cambiare la lingua scelta una volta iniziata la partita.

NUOVA PARTITA

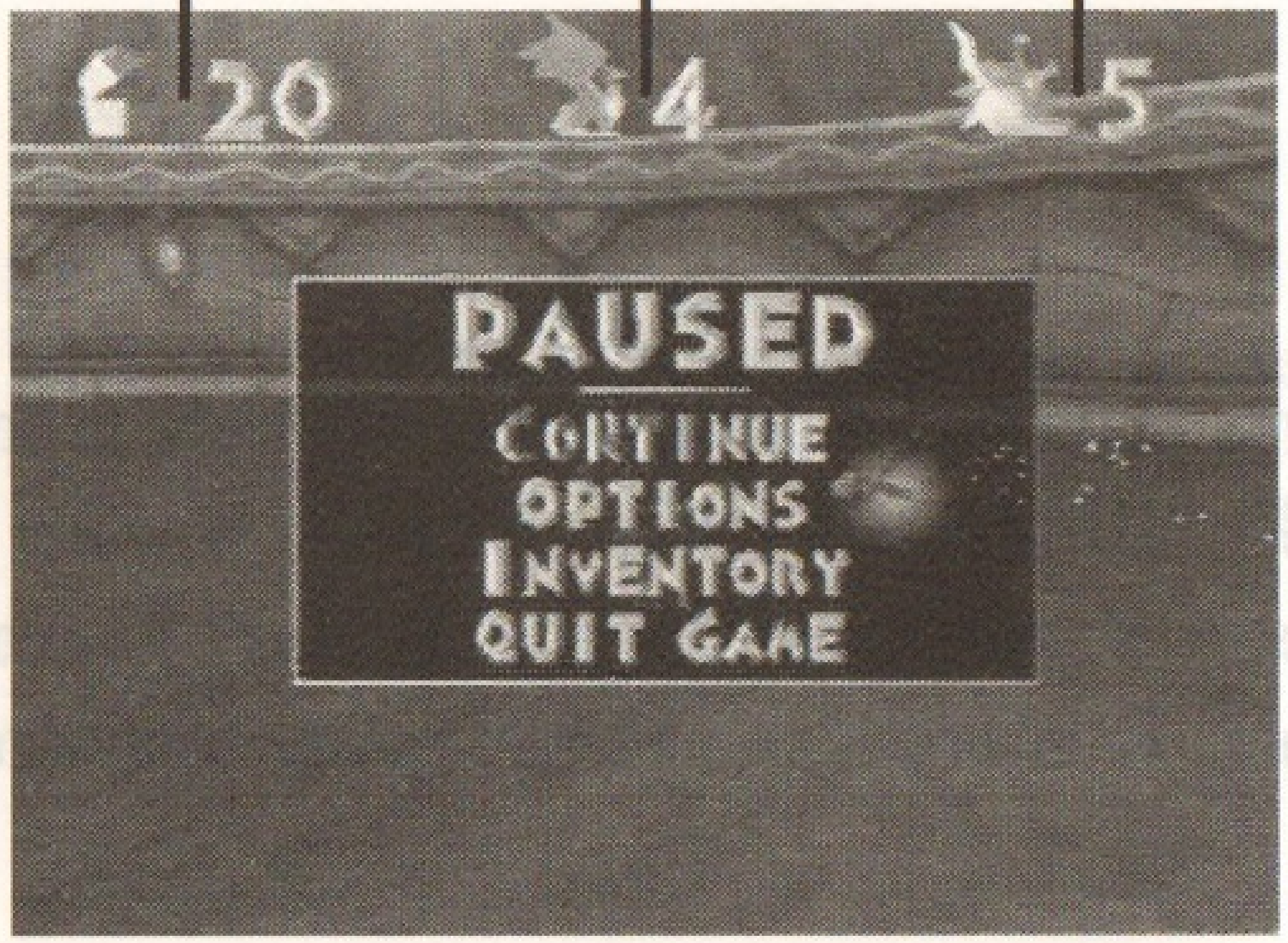
Premi il tasto AVVIO sulla videata iniziale. Apparirà la finestra di dialogo con le opzioni pre-partita. Se non disponi di una memory card, seleziona l'opzione 'START GAME' (INIZIO PARTITA) premendo il tasto ⊗. Se invece hai una memory card inserita nella PlayStation®, evidenzia l'opzione 'NEW GAME' (NUOVA PARTITA) e premi il tasto ⊗. Usa i tasti direzionali o la leva di sinistra per selezionare un file di salvataggio e premi il tasto ⊗. In questo modo verrai condotto all'inizio dell'avventura di Spyro.

NOTA: se inserisci altre memory card dopo aver iniziato una partita, non potrai salvare i tuoi progressi. Una volta che hai scelto, all'inizio della partita, un determinato ingresso per la memory card, puoi salvare i tuoi progressi soltanto in questo ingresso e nella rispettiva memory card. Non puoi utilizzare una diversa memory card inserita in un diverso ingresso.

CARICARE UNA PARTITA SALVATA

Per caricare una partita salvata, devi disporre di una memory card che contenga un file salvato di SPYRO inserito nell'ingresso 1 o nell'ingresso 2 per le memory card. Quando ti trovi sulla finestra delle opzioni pre-partita, usa i tasti direzionali o la leva di sinistra per selezionare 'LOAD GAME' (CARICA PARTITA), quindi premi il tasto ⊗. Usa ancora i tasti direzionali per selezionare il file salvato che desideri caricare, quindi premi il tasto ⊗ per caricarlo. In questo modo ti troverai direttamente nell'ultimo livello in cui hai salvato la partita.

MENU PAUSA



Premi il tasto AVVIO mentre stai giocando se vuoi fare una pausa. Oltre alle opzioni del menu, saranno visualizzate delle icone che indicano quanti gioielli hai trovato, quanti draghi hai liberato e quante vite ti restano.

Dal menu pausa, puoi selezionare l'opzione 'CONTINUE' (CONTINUA) per continuare la partita, andare al menu 'OPTIONS' (OPZIONI) o esaminare il tuo 'INVENTORY' (INVENTARIO). Usa i tasti direzionali o la leva di sinistra per scorrere le opzioni e premi il tasto ⊗ per selezionarne una. Nella maggior parte dei livelli, potrai anche disporre dell'opzione 'EXIT LEVEL' (ESCI DAL LIVELLO) e tornare al precedente livello 'HOME' (CASA). Comunque nei livelli 'HOME' puoi scegliere l'opzione 'QUIT GAME' (ESCI DALLA PARTITA), che ti riporterà allo schermo iniziale.

MENU 'OPZIONI'

Usa i tasti direzionali per selezionare un'opzione.

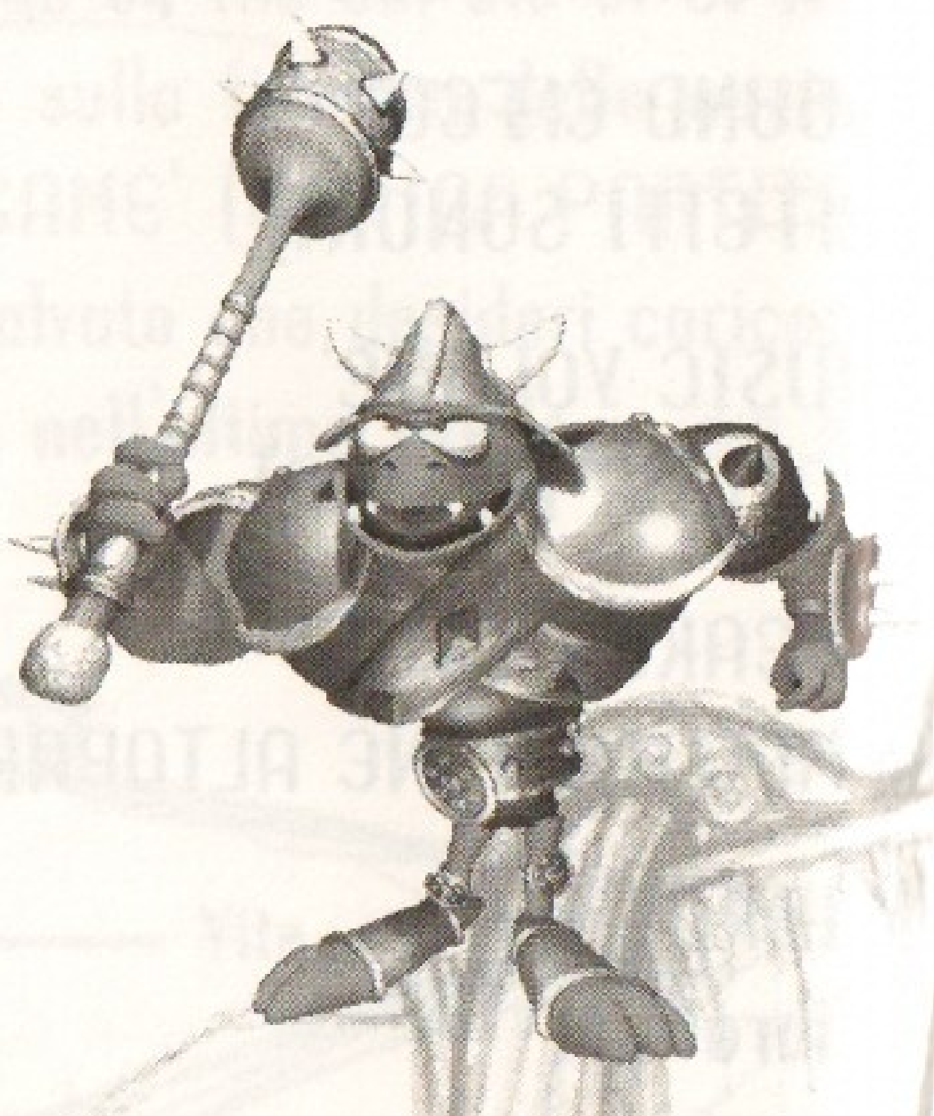
'SOUND EFFECTS' (EFFETTI SONORI)	Usa i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA o la leva di sinistra per aumentare o diminuire il volume degli effetti sonori.
'MUSIC VOLUME' (VOLUME MUSICA)	Usa i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA o la leva di sinistra per aumentare o diminuire il volume della musica.
'SPEAKER SETUP'' (IMPOSTAZIONE ALTOPARLANTE)	Premi il tasto ⊗ per modificare l'impostazione dell'altoparlante da 'STEREO' a 'MONO' e viceversa.
'VIBRATION' (Vibratie)	Se stai usando un controller analogico (DUAL SHOCK), puoi usare il tasto ⊗ per impostare la funzione di vibrazione su 'ON' (ATTIVATA) o 'OFF' (DISATTIVATA).
'CAMERA' (TELECAMERA)	Vedi sotto
'SCREEN ADJUST' (Scherm aanpassen)	Seleziona 'HORIZONTAL' (ORIZZONTALE) per muovere lo schermo orizzontalmente usando i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA. Seleziona 'VERTICAL' (VERTICALE) per muovere lo schermo verticalmente usando i tasti direzionali SU/GIÙ. Seleziona 'DONE' (FATTO) per tornare al menu 'OPTIONS'.
'DONE'	Premi il tasto ⊗ per confermare le tue modifiche e tornare al menu pausa.

OPZIONI 'CAMERA'

Puoi scegliere tra due tipi di telecamera. Puoi scegliere il tipo di telecamera dal menu pausa.

- La telecamera 'PASSIVE' (PASSIVA) si muove lentamente consentendoti di osservare bene la scena. Ti segue, ma rimane stabile mentre ti sposti in giro.
- La telecamera 'ACTIVE' (ATTIVA) si muove insieme a te in qualunque direzione, permettendoti di vedere esattamente dove stai andando. Questa telecamera si sposta velocemente, quindi fai attenzione!

UN TEMPO, cinque famiglie di draghi vivevano in armonia nei loro cinque mondi. Ma pace e felicità ebbero inesorabilmente fine il giorno in cui un Norc trasgredì la legge! Nasty Norc era una creatura sgradevole dalla testa sudicia alla punta dei suoi lerci stivali. Non aveva di certo un bell'aspetto e la sua personalità combinava il temperamento irascibile di uno gnomo ad atteggiamenti da orco! Nasty invidiava la felicità delle famiglie di draghi e, più di ogni altra cosa, detestava i loro splendidi gioielli che gli mostravano il riflesso della sua orribile faccia ogni volta che li guardava. Nasty divenne presto un grosso problema e così fu cacciato nell'immondezzaio dei draghi. Questo mondo non piaceva molto ai draghi, ma Nasty ci si trovava perfettamente a suo agio. Cosi non appena lo raggiunse, lo ribattezzò il mondo di Nasty.



Nasty cominciò a praticare la magia e dopo un po' di tempo, riuscì a trovare i due incantesimi che facevano al suo caso: un potentissimo sortilegio per intrappolare tutti i draghi nel cristallo e una pozione per animare le loro gemme brillanti facendole diventare dei soldati Norc.

In un giorno di sole, Nasty congelò i draghi nel cristallo e trasformò tutte le gemme che riuscì a trovare in sudditi pronti ad obbedire ai suoi ordini. Cominciò persino a trasformare i mondi dei draghi in mondi Norc. Ma trascurò un dettaglio, Spyro, un drago così piccolo che l'incantesimo non riuscì a colpirlo!

Adesso Spyro, l'unico drago non congelato, deve viaggiare attraverso i sei mondi, compreso il mondo industriale di Nasty, liberando tutti i draghi e recuperando il loro tesoro rubato. I soldati di Nasty naturalmente faranno di tutto per fermarlo. Ma anche Spyro sarà aiutato... i draghi liberati gli daranno dei consigli, e il suo migliore amico, Sparx la libellula, lo accompagnerà per tutto il viaggio.

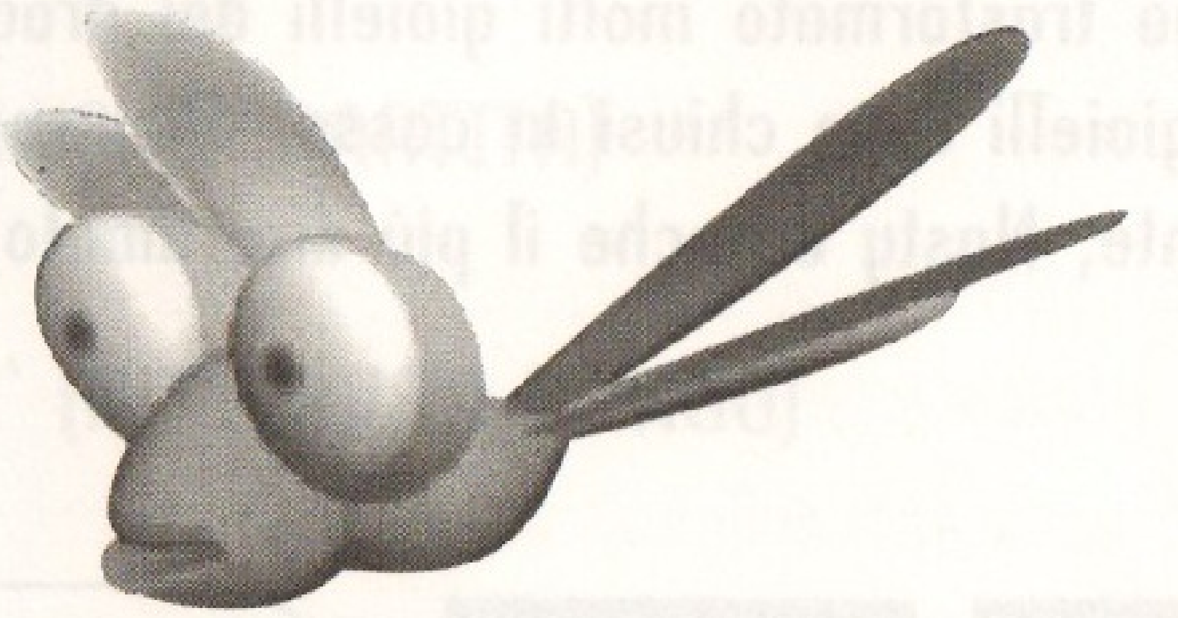
Il divertente passatempo di sputare fiamme sui Norc si trasformerà ben presto in un'avvincente avventura in cui verrà messa a repentaglio la vita del giovane Spyro. Quando questi incontrerà Nasty Norc per lo scontro finale, il suo destino sarà compiuto!

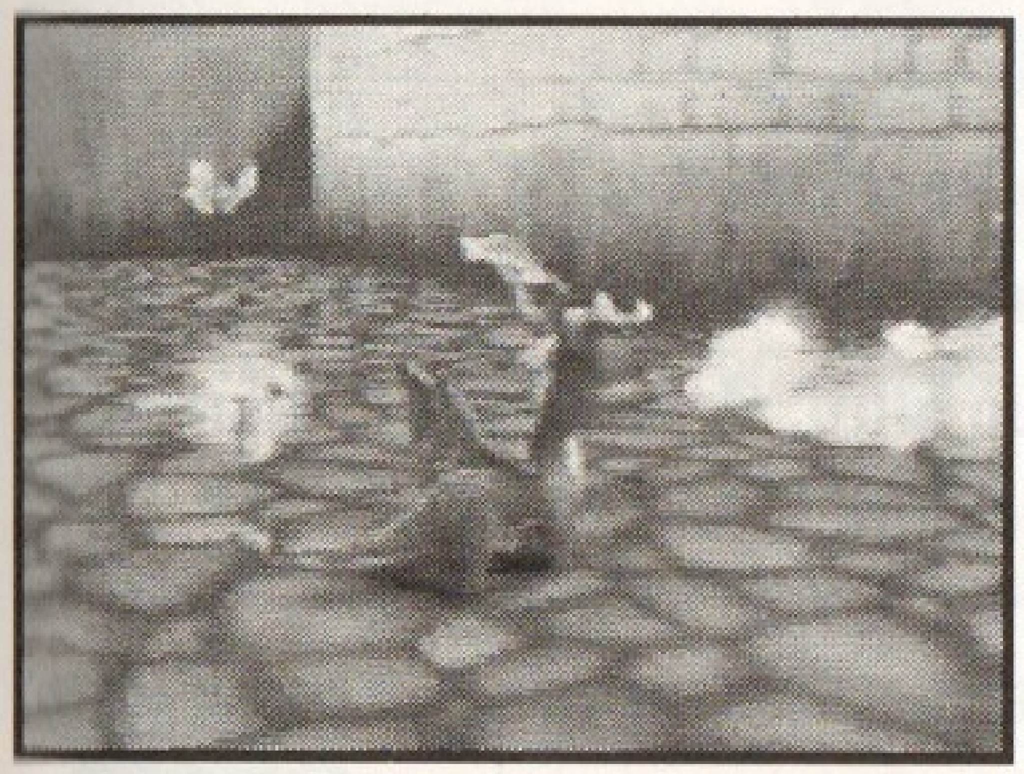
DAI, PRENDILI, SPYRO!

SPARX THE DRAGONFLY

È ora che mi presenti. Spyro è il mio migliore amico e quindi farò qualsiasi cosa per aiutarti. Posso ricevere 3 colpi, dopodiché sono fuori dal gioco e devi continuare da solo. Se vuoi sapere come sto basta che guardi il mio colore:

Oro	Piena salute (restano 3 colpi)
Blu	Salute media (restano 2 colpi)
Verde	Salute scarsa (resta solo 1 colpo!)





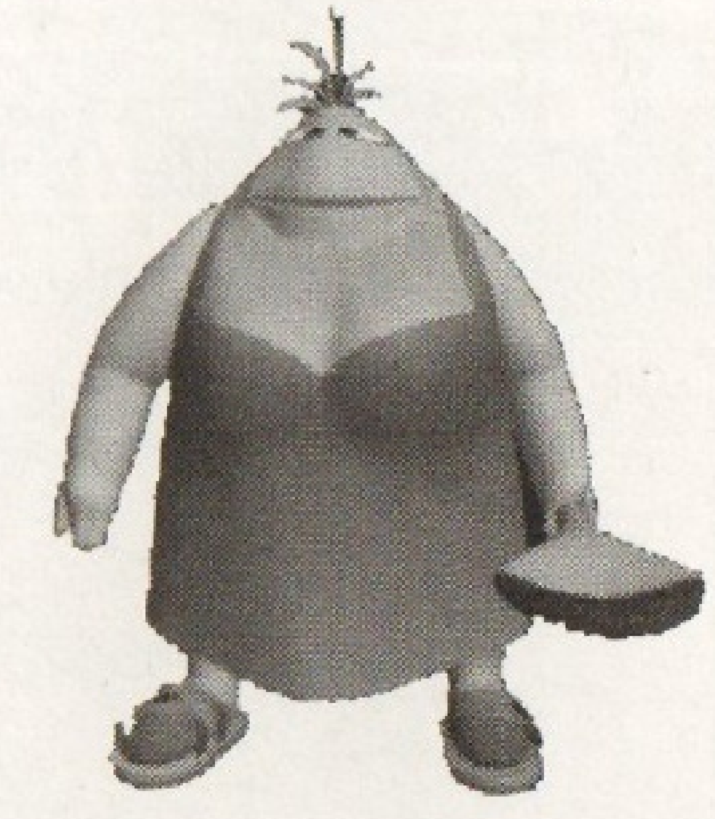
Se le mie energie stanno diminuendo, o sono esaurite del tutto, devi solo sputare fiamme su alcune piccole creature che liberano farfalle e sarò di nuovo in forma. Adoro spuntini di farfalla e quando ne mangio uno, ottengo un punto di salute fino a recuperarla completamente. Mmmmm!

AFFRONTA I TUOI NEMICI!

Nasty Norc ha ordinato a creature di ogni tipo di intralciare il viaggio di Spyro. Ma se usi le fiamme e vai all'assalto, potrai sconfiggere qualsiasi nemico!

Nasty ha protetto alcuni dei suoi soldati con scudi o armature in modo che non possano essere bruciati. Quindi vai all'assalto!

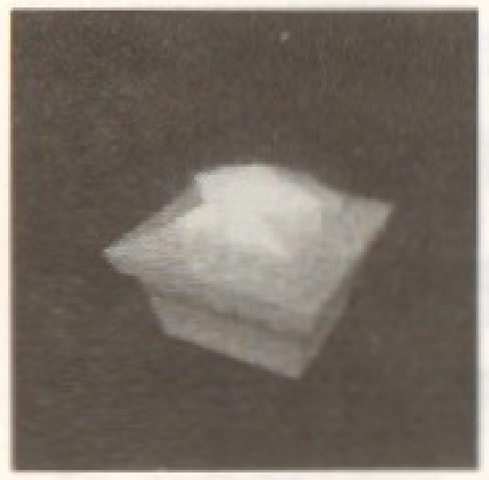
Nemici veramente grandi non possono essere asssaliti! Quindi sputa fiamme su di loro!



SALVARE IL MONDO IN 3 FASI

GIOIELLI

Forse pensi che salvare il mondo dagli incantesimi di Nasty sia un'impresa facile...be', ti sbagli. Non solo Nasty ha trasformato molti gioielli dei draghi in suoi guerrieri, ma ha anche rubato il resto del tesoro. Alcuni gioielli sono chiusi in casse, altri sono sparpagliati un po' dappertutto (oltre ad essere il Norc più ripugnante, Nasty è anche il più disordinato).



Ti aiuterò a recuperare il tesoro che è sparpagliato un po' ovunque. Forse sono un po' piccolo, ma quando siamo insieme, io e Spyro siamo proprio forti! Gli scrigni del tesoro sono un'altra storia. Usa le fiamme o vai all'assalto per aprirli e prendere i gioielli.

ALT! AL LADRO!!!!

Nasty ha trasformato dei gioielli raffinati in una sgangherata banda di guerrieri. Per peggiorare le cose, ha invitato dei ladri nel regno dei draghi e questi stanno rubando le loro uova! Catturali e recupera le uova di drago prima che questi lestofanti le usino per farsi una frittata!

DRAGHI

Non è possibile riportare il regno dei draghi alla normalità se prima non vengono liberati tutti i draghi rinchiusi nelle prigioni di cristallo. Per liberare un drago, avanza verso di lui e rompi l'incantesimo. Quando l'avrai salvato sarai ricompensato con un suggerimento o un consiglio.

SALVA LA TUA PARTITA

Non sono l'unico amico di Spyro nel mondo dei draghi. Ci sono anche un sacco di fate in grado di aiutarlo. Possono salvarlo quando sta per cadere o indicargli la prossima meta. La fata rossa è la più importante.

'SAVE GAME' (SALVA LA PARTITA)

'REPLAY DRAGON' (RIASCOLTA DRAGO)

'CONTINUE'

Ogni volta che salvi un drago e sali sulla piattaforma, ottieni un punto Continua. Se vieni sconfitto dopo quel punto, tornerai su quella piattaforma. In ogni caso, se aspetti sulla piattaforma, ti apparirà la Fata Rossa che ti offrirà l'opportunità di salvare i tuoi progressi su una memory card (o di riascoltare il messaggio del drago, nel caso l'avessi dimenticato). Usa i tasti direzionali o la leva di sinistra per evidenziare un'opzione e premi il tasto ⊗ per selezionarla.

NOTA: se vengono inserite delle memory card dopo che hai iniziato una partita, non potrai salvare i tuoi progressi. **Non inserire o rimuovere memory card dopo aver acceso la console.** Prima di iniziare a giocare, accertati di avere a disposizione almeno un blocco libero sulla memory card.

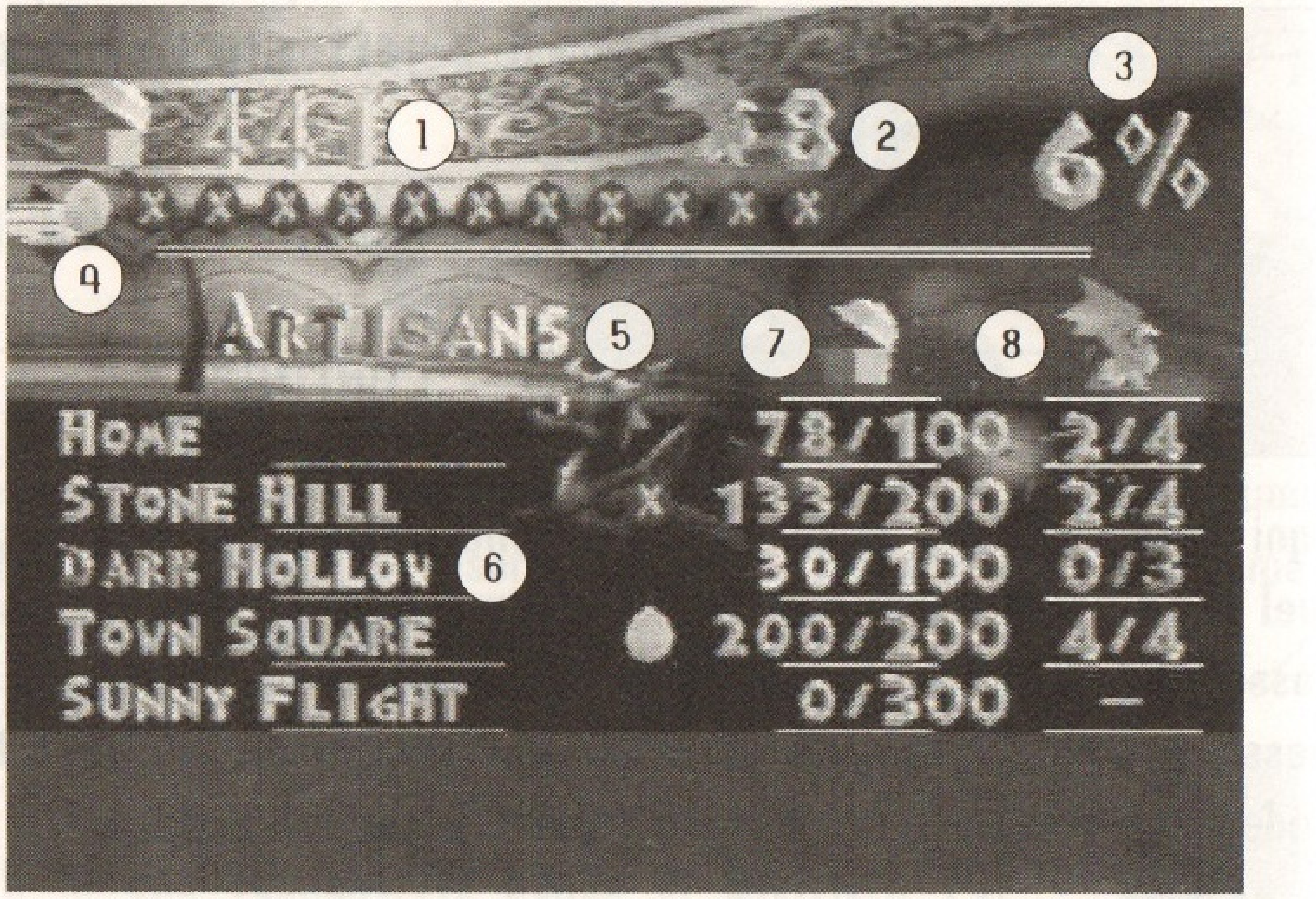
FINE DELLA PARTITA

Quando Spyro avrà perso tutte le vite a sua disposizione, apparirà lo schermo 'GAME OVER' (FINE DELLA PARTITA). Premendo il tasto AVVIO potrai continuare dal livello HOME dell'ultimo mondo in cui sei passato sopra un punto Continua/Salva. Inizierai la partita con gli oggetti e i gioielli di Spyro recuperati e con 5 vite.

L'INVENTARIO

Ogni mondo contiene diverse quantità di gioielli e draghi. Premi il tasto SELEZIONE oppure scegli dal menu pausa l'opzione che ti permette di rivedere l'inventario. Premi i tasti direzionali o la leva di sinistra, verso SINISTRA o DESTRA, per rivedere il tuo intero livello di inventario

1. Tesoro trovato
2. Draghi liberati
3. % di partita completata
4. N° di uova salvate
5. Mondo dei draghi in cui ti trovi
6. Livelli del mondo visitati
7. Quantità di tesoro trovato / quantità totale per ogni livello
8. Draghi trovati/ numero totale di draghi di cristallo in ogni livello



TRASPORTI

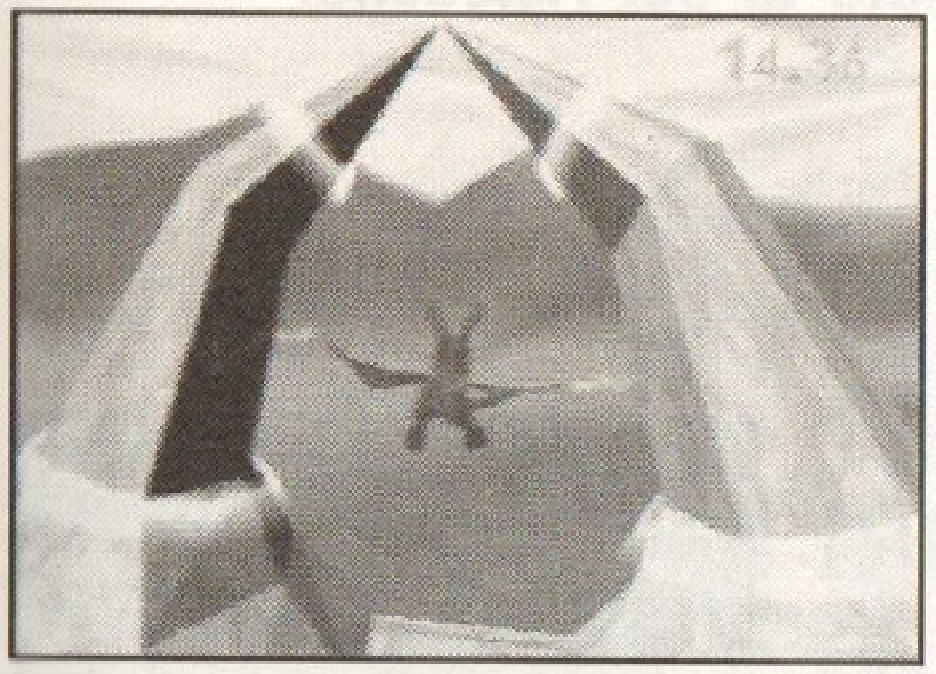
VIAGGIARE ATTRAVERSO MONDI E LIVELLI

Puoi entrare e uscire da mondi e livelli tutte le volte che vuoi, e questo ti consente di continuare l'avventura alla velocità che desideri. Le porte che troverai nei livelli 'HOME' ti permetteranno di entrare in livelli diversi. Le piattaforme a vortice 'RETURN HOME' (RITORNA A CASA) che troverai nei livelli ti riporteranno nel mondo Home da cui sei partito. E via!

Per catturare Nasty Norc, dovrai attraversare tutti e cinque i mondi dei draghi, quindi entrare nel mondo di Nasty.

Ci sono sei aeronauti, uno in ciascuna zona Home di ogni mondo. Se esegui determinati compiti l'aeronauta ti porterà da un mondo all'altro. Non preoccuparti se non sai quali sono i compiti, saranno gli stessi aeronauti a dirtelo. Vedrai, sono tipi molto seri.

GIRI BONUS DEL TESORO



Troverai dei giri bonus del tesoro se farai qualcosa di speciale, come far saltare una roccia o risolvere un indovinello di una data piattaforma. I draghi potrebbero anche dirti dove trovare un giro bonus del tesoro, quindi ascoltali attentamente. L'obiettivo in questo caso è quello di eseguire determinati compiti in un limite di tempo fissato. Ad esempio, se vedi soldati Norc, barili o casse del tesoro, devi distruggerli con le tue fiamme. Se vedi degli archi o dei cerchi, devi attraversarli in volo e guadagnerai del tempo supplementare per ogni barile distrutto o per ogni cerchio attraversato. Fai attenzione a non schiantarti, affondare o esaurire tutto il tempo a tua disposizione. Se dovesse succedere, apparirà l'opzione 'RETRY' (RIPROVA). Seleziona 'YES' (SÌ) per fare un altro tentativo o 'NO' per tornare a casa.

Per ogni compito portato a termine otterrai 60 gioielli fino a un massimo di 300 per ogni giro bonus del tesoro. Una volta portato a termine un compito puoi eseguirlo di nuovo ma non otterrai altri gioielli (sulla videata dei risultati del bonus giro del tesoro apparirà un contrassegno che indicherà che hai completato quel compito).

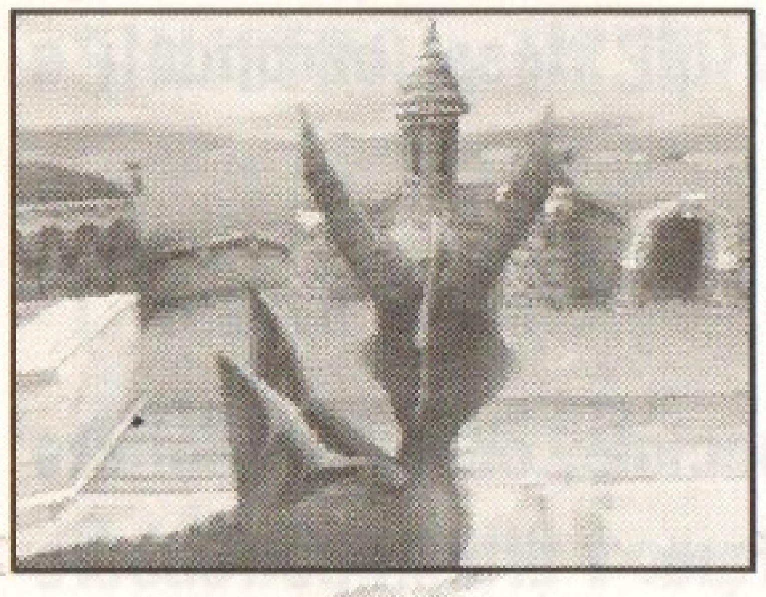
Se riesci a portare a termine tutti i compiti entro il tempo limite, al prossimo turno il tempo verrà calcolato in modo incrementale. Vedi se riesci ad ottenere un tempo migliore oppure sfida un amico a battere il tuo record.

VITE EXTRA

Dopo che Spyro ha visitato un determinato livello, può tornarci quando vuole. E sebbene i nemici sconfitti abbiano dovuto rinunciare ai loro gioielli, ogni volta che Spyro sconfigge un nemico gli lascia qualcosa che gli sarà utile nel suo viaggio. Può trattarsi di una farfalla per cibare Sparx se è a corto di energie, ma di solito queste ricompense assumono la forma di piccole perle. Se Spyro ne raccoglie 20 otterrà una vita extra. A volte tornare su livelli già portati a termine può essere estremamente utile per aiutare Spyro ad ottenere un numero di vite sufficiente a completare i livelli più difficili.

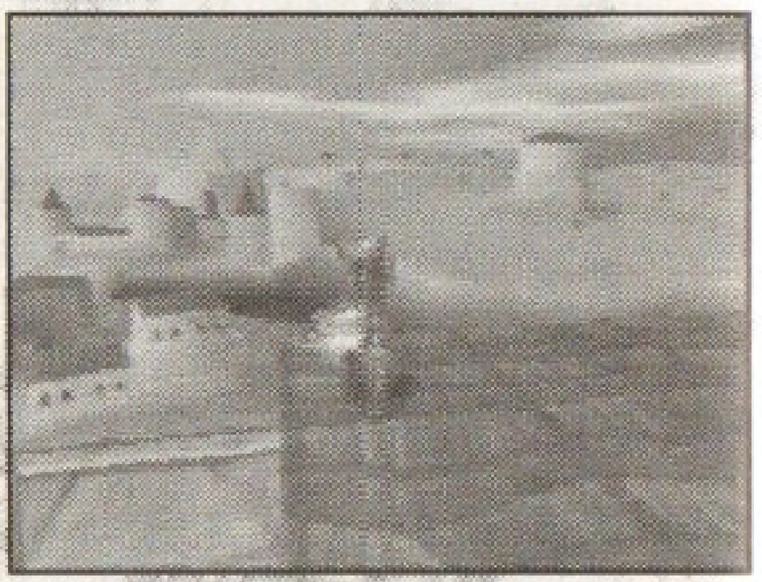
I MONDI DEI DRAGHI

GLI ARTIGIANI



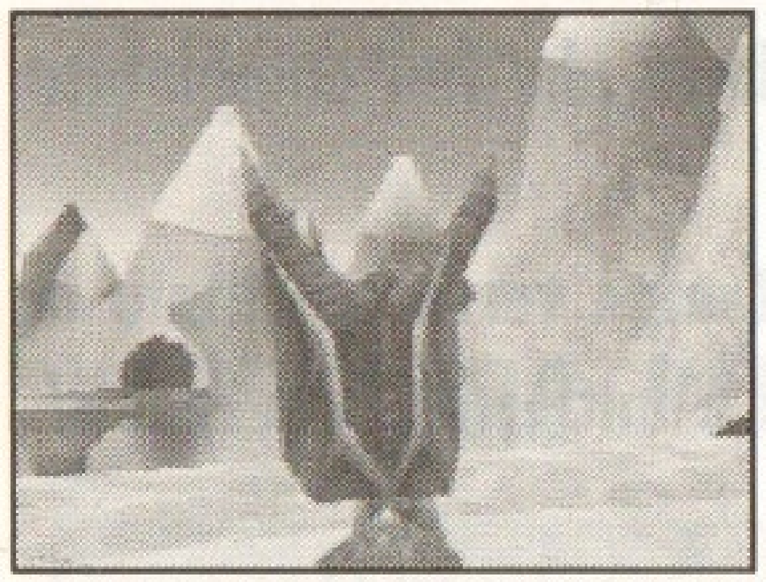
Questa famiglia fornisce al mondo dei draghi prodotti artistici molto belli e raffinati. È la più colta tra tutte le famiglie di draghi e comprende poeti, pittori e scultori. Sono draghi molto socievoli e spesso si ritrovano per cantare insieme e assistere a spettacoli fra le dolci e rigogliose colline e le verdi vallate in cui risiedono.

I PACIFICATORI



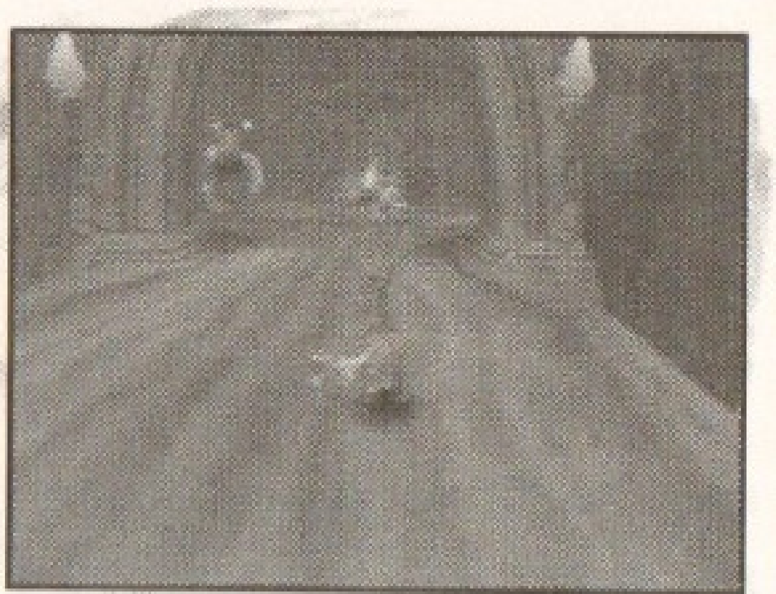
Questi grandi e potenti draghi fanno rispettare la legge in tutto il modo. La loro famiglia è la più forte e la più esperta in tattiche per sconfiggere i nemici. Vivono nelle dune sabbiose del deserto, in pozzi di catrame e caverne di ghiaccio e sono sempre di vedetta per individuare chiunque possa violare la pace.

GLI STREGONI



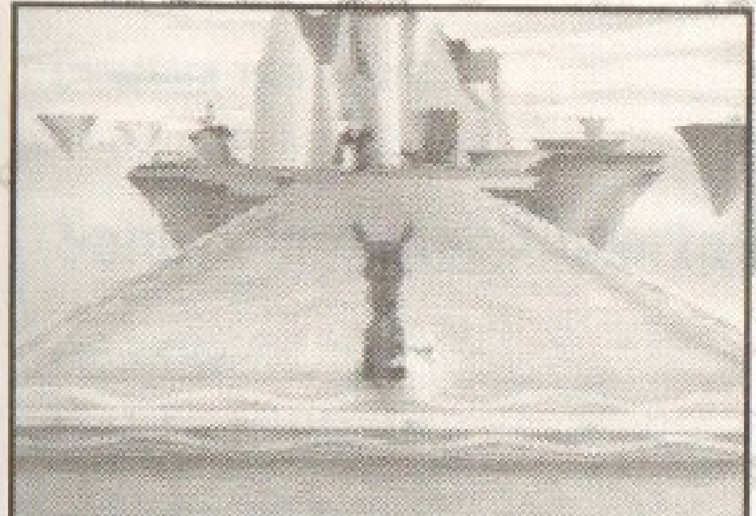
I draghi di questa famiglia trascorrono il loro tempo fabbricando oggetti magici che vengono utilizzati da tutti i draghi degli altri mondi. Sono draghi timidi e riservati che amano la solitudine. Sono felici di vivere sulle vette di montagne lontane, scogliere di ghiaccio e caverne difficili da raggiungere dove possono dedicarsi in tutta tranquillità alla loro arte.

I DOMATORI

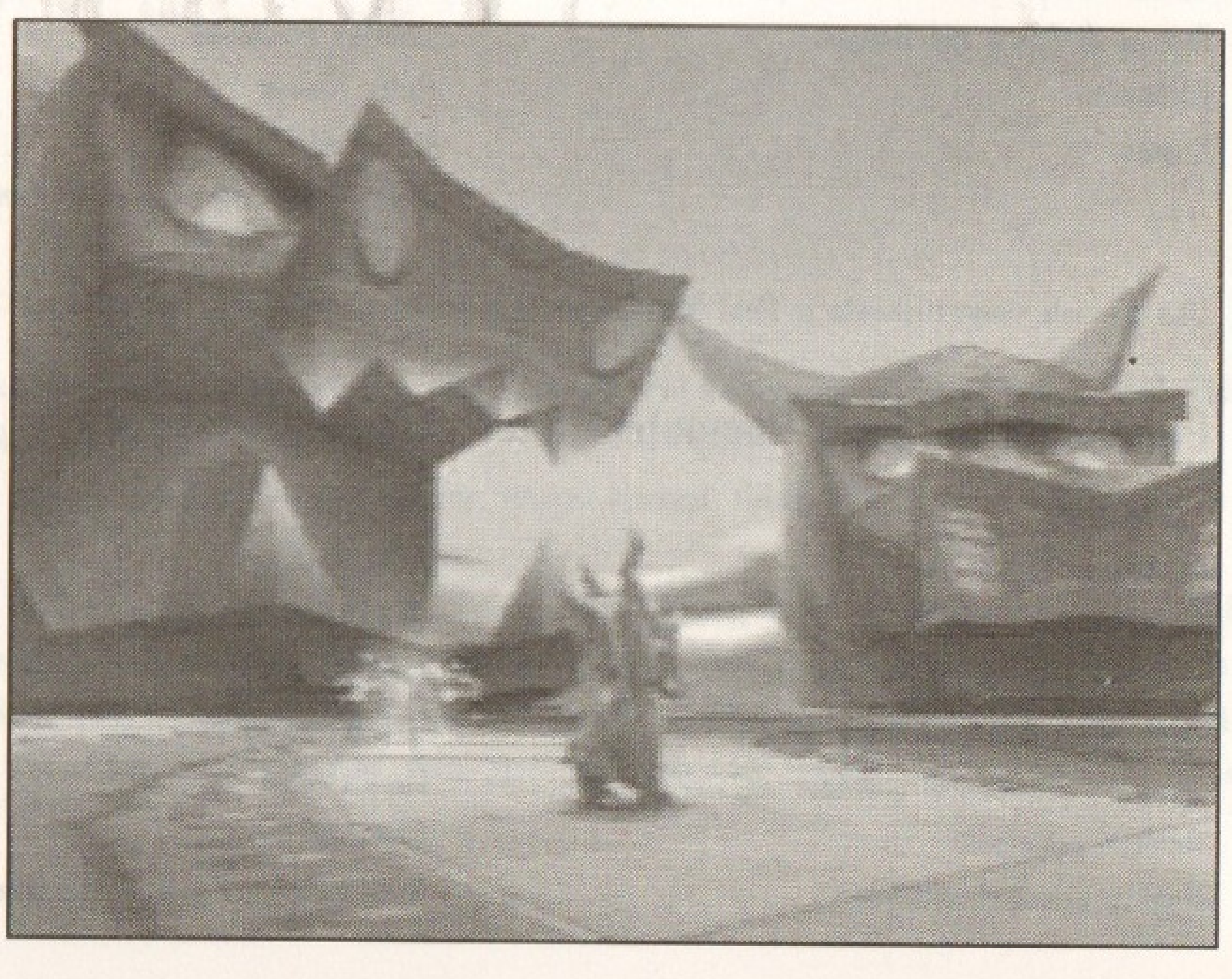


Questi draghi hanno il compito di introdurre tutte le nuove specie di creature viventi nel mondo. Vivono in paludi, piattaforme di legno in rovina, palafitte costruite in pianure fangose e all'interno di alberi cavi in foreste lussureggianti. In questi luoghi possono trovare argilla naturale, radici e altro materiale per realizzare in pace il loro lavoro.

I TESSITORI DI SOGNI



Questi draghi sono pacificatori notturni. Dalla loro isola tra le nuvole, possono passare velocemente attraverso i sogni di altre creature del mondo, per accertarsi che nessun incubo turbi i draghi durante il sonno. Chiunque faccia brutti sogni di notte può chiedere loro aiuto.



IL MONDO DI NASTY

Questo luogo è buio e frequentato da fantasmi. Stai attento!

TITOLI

Sviluppato da Insomniac Games®, Inc.

John Fiorito
Jared Hardy
Alex Hastings
Brian Hastings
Dan Johnson
Alain Maindron
Chris McNulty
Ted Price
Alex Schaefer
Craig Stitt
Chuck Suong
Oliver Wade
Matt Whiting

Un ringraziamento speciale a: Kirsten Van Shreven-Butler, Peter Hastings

Prodotto da Universal Interactive Studios

Produttore:	Michael John
Produttore esecutivo:	Mark Cerny
Coordinatore di produzione:	Jackie Evanochick
Musica:	Stewart Copeland
Colonna sonora elaborata e co-prodotta da:	Jeff Seitz
Disegni di Spyro and Dragon:	Charles Zembillas
Dialoghi:	Peter Kleiner
Sonoro:	Universal Sound
	Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears

Uno speciale ringraziamento a: Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Kelly Garner, Derek Power

Pubblicato da Sony Computer Entertainment America

Produttore:	Seth Luisi
Produttore capo:	Perry Rodgers
Direttore marketing:	Ami Matsumura-Blaire
Direttore capo pubbliche relazioni:	Molly Smith
Consulente marketing dei prodotti:	Nemer Velasquez
Direttore controllo di qualità:	Mark Pentek
Analista principale:	Christian Davis
Analisti principali ausiliari:	Randy Blake, Benjamin Briones, Christopher Keith

Analisti:	Jo Aragones, Vernon Carter, Bruce Cochrane, Al Dutton, Ashif Hakik, Christopher Levy, Duane O'Brien, Donovan Soto, Ivan Kougaenko, Ian McGuinness, Eric Molina, Tobin Russell, Steve Szakal, Andrew Woodworth
Vicepresidente marketing:	Andrew House
Direttore capo marketing:	Peter Dille
Direttore capo promozioni:	Sharon Shapiro
Direttore concessioni di licenze:	Taku Imasaki
Design:	Beeline Group
Diritti d'autore del manuale:	Hanshaw Ink
Un ringraziamento speciale a:	Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Brian Balistreri, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Lori Chase, Joyce Clement, John Cromption, Brian Dimick, Aimee Duell, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Tina Kowalewski, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Colin MacLean, Frank O'Malley, Kirsten Merit, Doug Mukai, Joel Pambid, Bill Paul, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Riley Russell, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Merrill Research

Sony Computer Entertainment Inc. (Japan)

Produttori:	Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Direttore marketing:	Megumi Hosoya

Sony Computer Entertainment Europe

Produttore:	David Bowry
Produttore capo:	John Roberts
Direttore marketing:	Kenny Mathers
Direttore pubbliche relazioni:	Elizabeth Ashford
Manuale a cura di:	Jim Sangster
Designer:	Steve O'Neill
Produzione stampa:	Martin Pearce
Approvazione manuale:	Lee Travers, Stephen Griffiths
Direttore controllo di qualità:	Geoff Rens
Responsabile collaudo interno:	Steve Archer
Coordinatore collaudo interno:	Jim McCabe
Collaudatore capo:	Matt Ekins
Coordinatore localizzazione:	Ed Valiente
Collaudatori sviluppo interno:	Dominic Berzins, Phil Bramhill, Richard Bunn, Dave Burke, John Cassidy, John Corcoran, Pat Cowan, Ian Cunliffe, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Dee Norfolk, Carl McKane, Andy Macoy
Collaudatori localizzazione:	Teresa Caggiano, Lucie Dupoirieux, Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Arianna Pavin, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt,
Collaudatori:	Tim Adams, David Baker, Dave Bennett, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosley, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotheram, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
Amministrazione controllo di qualità:	Janine Bradbury, Paul Jones

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation® home video spelmachine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation® specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation® machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation® Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation® stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

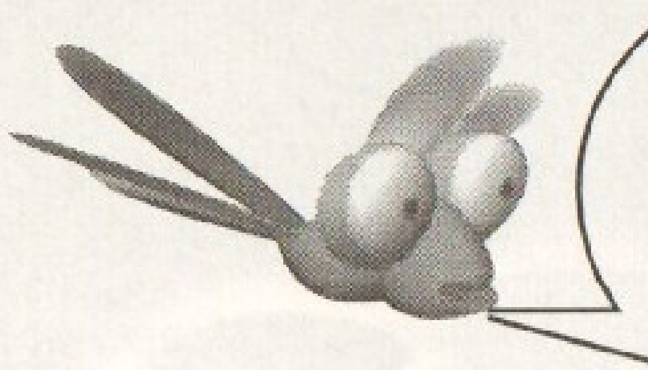
Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.) en de POWERLINE.

Game © Spyro the Dragon™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use are prohibited. Distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. Exclusively Licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK™

SCES-01438

NEDERLANDS (VERHUUR IN BENELUX TOEGESTAAN)



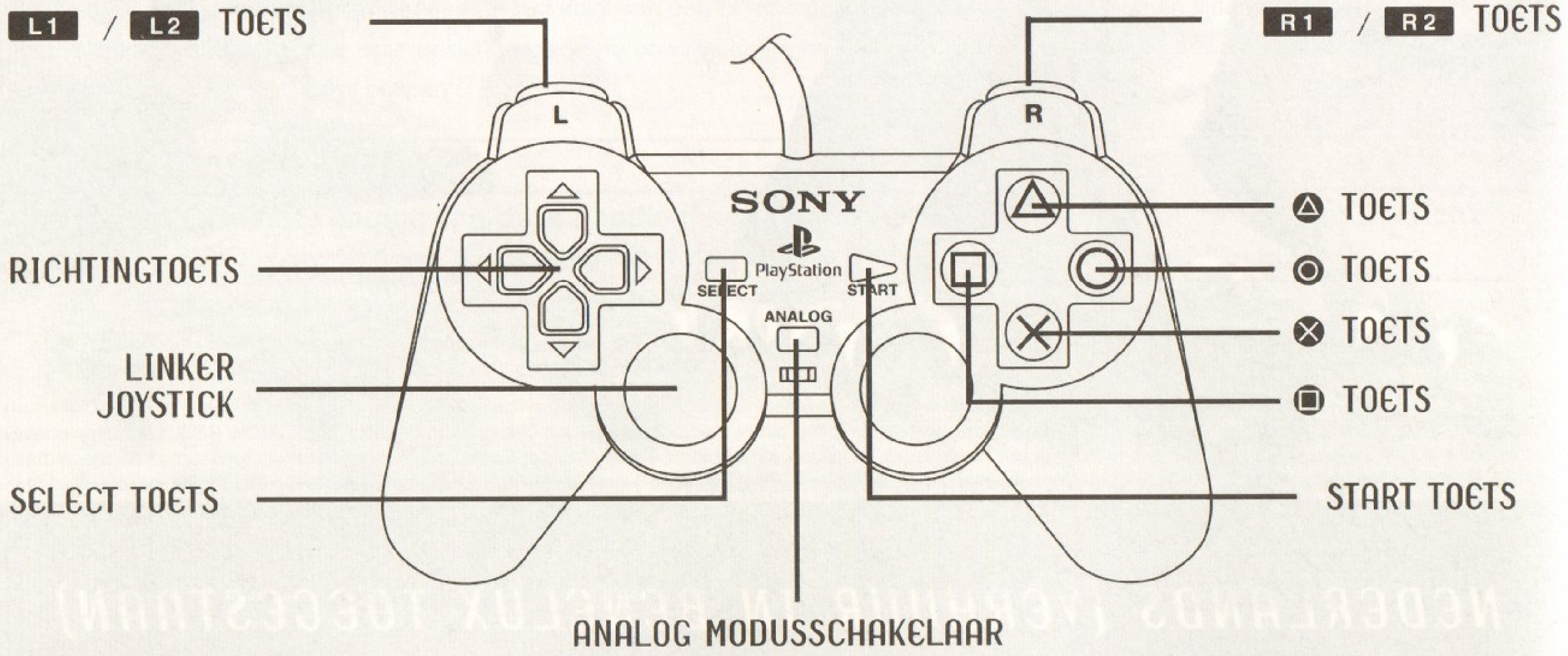
Noem me maar Sparx. Je hebt natuurlijk al veel gehoord over mijn vriend Spyro the Dragon™ (Spyro de Draak), maar een draak zonder drakehulpje stelt natuurlijk niet veel voor! Ik volg Spyro op de voet en ik help hem als hij het moeilijk heeft. Dat zal ik je later allemaal nog wel eens vertellen...

VOORBEREIDINGEN

Stel je PlayStation® in volgens de instructies in de gebruiksaanwijzing. Plaats de SPYRO THE DRAGON™ disc in de en sluit het disc-deksel. Druk op de POWER toets om je PlayStation® IN te schakelen. **Wij raden je aan geen randapparatuur of geheugenkaarten te plaatsen of te verwijderen als je de stroom eenmaal ingeschakeld hebt.** Controleer of er voldoende lege blokken op je geheugenkaart zijn voordat je begint te spelen.

OPMERKING: Alle schermafdrukken voor deze handleiding komen uit de Engelse versie van dit spel. Sommige van deze schermafdrukken kunnen elementen bevatten die ontnomen zijn uit een nog niet voltooide versie van het spel. Er kunnen dus kleine verschillen optreden in vergelijking met het definitieve spel.

CONTROLS

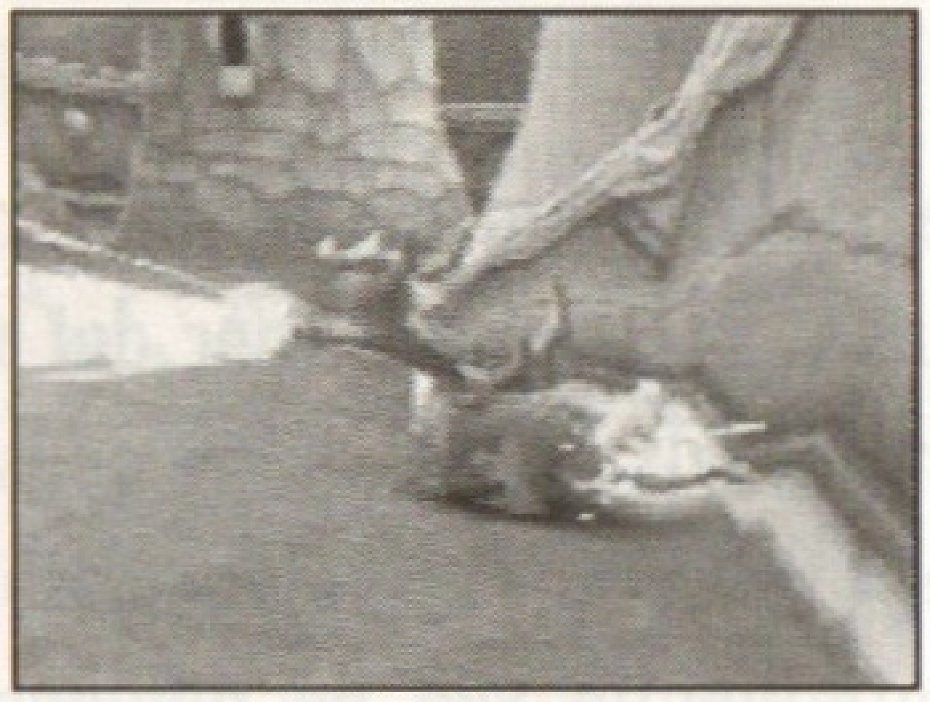


BASISBEDIENING

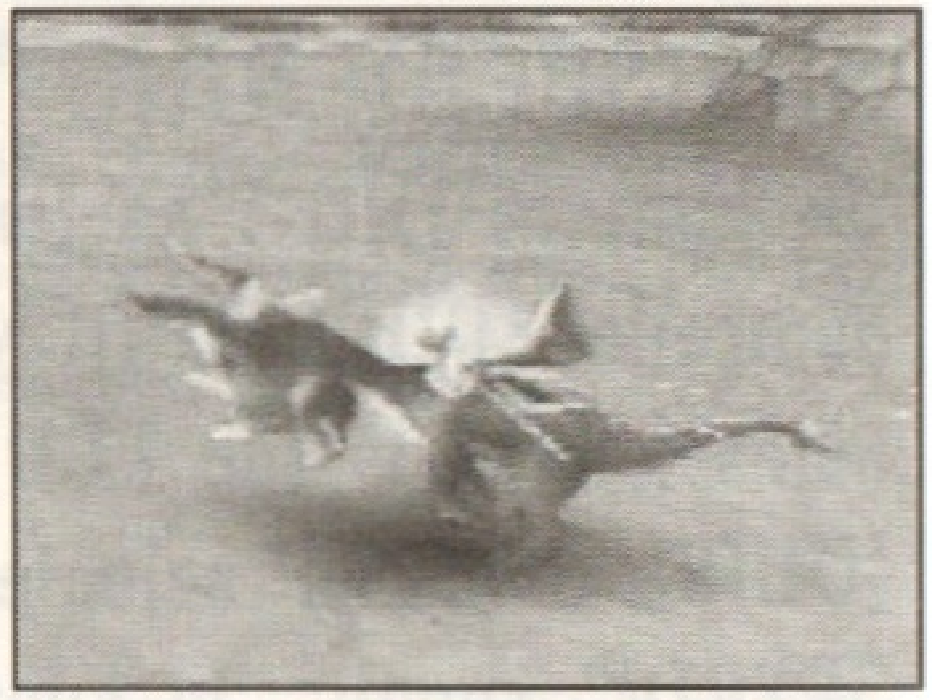
Je kunt SPYRO™ spelen met de richtingtoetsen of met de linker joystick als je de analoge controller (DUAL SHOCK™) gebruikt. Zorg er wel voor dat de schakelaar voor de analoge modus ingeschakeld is (de LED is dan rood) als je de linker joystick gebruikt. Je analoge controller (DUAL SHOCK) selecteert deze modus in principe automatisch als standaardmodus als je SPYRO™ speelt. Je kunt de vibratiefunctie van de analoge controller (DUAL SHOCK) via het Opties menu in- en uitschakelen. Je opent dit menu via het Pauze menu (zie ook het gedeelte 'OPTIONS' menu', verderop in deze handleiding).

Bewegen/rennen.	**Richtingtoetsen of linker joystick** Afhankelijk van de plaats waar je de linker joystick verplaatst, gaat Spyro lopen of rennen.
Springen.	**✕ toets** Gebruik de richtingtoetsen of de linker joystick om Spyro in een willekeurige richting te laten springen.
Vuren.	**○ toets**
Schieten.	**□ toets**
Beginnen, pauzeren/hervatten.	**START toets**
Uitrusting.	**SELECT toets** Druk op de richtingtoetsen of de linker joystick ← / → en je Uitrusting voor het volledige spel wordt afgebeeld (zie het gedeelte 'UITRUSTING', verderop in deze handleiding).

Hoe langer je de ⊗ toets ingedrukt houdt, hoe hoger Spyro springt.



Spyro vuurt altijd in de richting waarin hij kijkt.

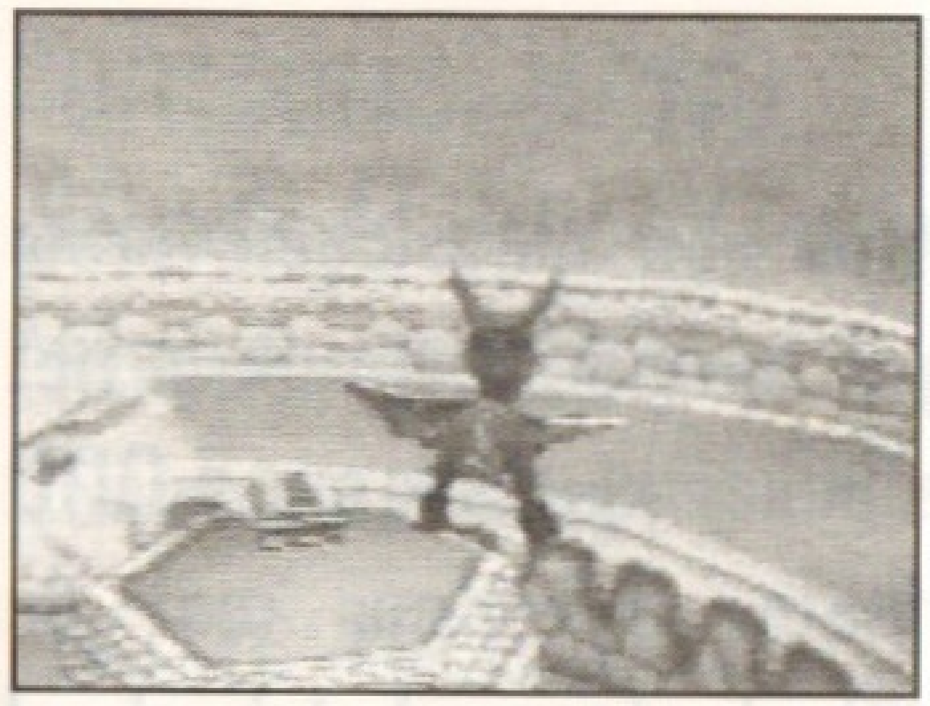


Houd de ▣ toets ingedrukt als je de richtingtoetsen of de linker joystick gebruikt om over een lange afstand te schieten of om vijanden op te jagen.

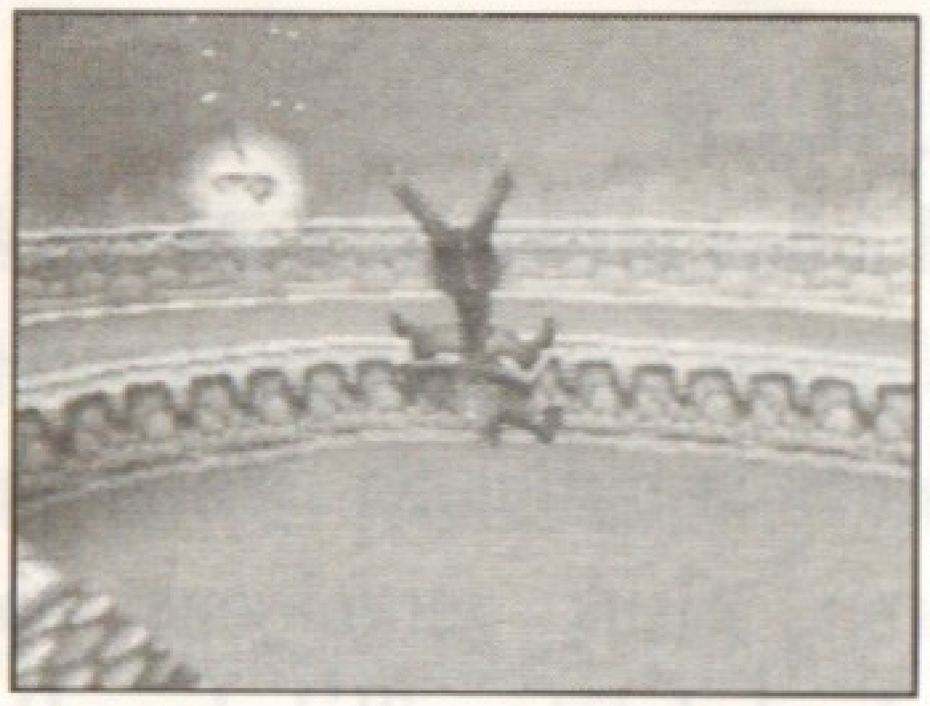
GEAVANCEERDE BEDIENING

Natuurlijk kan Spyro nog veel meer. Je zult al zijn trucjes moeten leren als je alle schatten wilt vinden en Gnasty Gnorc wilt verslaan!

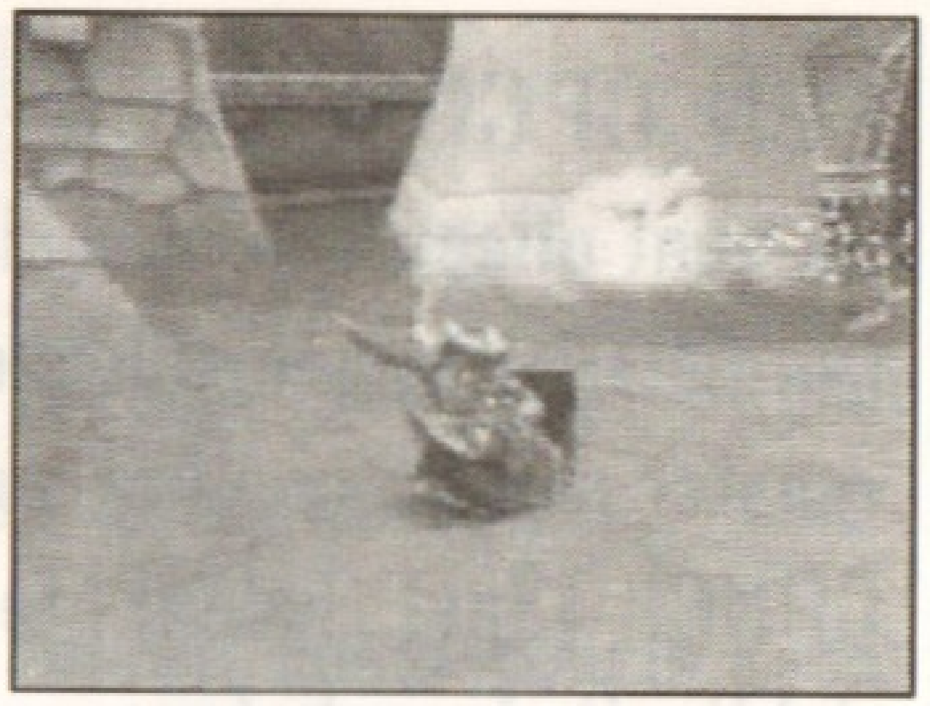
Zweven.	Druk twee keer op de ⊗ toets.
Vallen uit zweefvlucht.	△ toets.
Om je heen kijken (Spyro-visie).	Houd in stilstand de △ toets ingedrukt en gebruik de richtingtoetsen of de linker joystick.
Naar links of rechts rollen.	R1 of L1 toetsen.
Camera links- of rechtsom roteren.	R2 of L2 toetsen.



Als je voor het eerst op de ⊗ toets drukt, laat je Spyro springen. Druk op de ⊗ toets als Spyro op het hoogste punt van zijn sprong is. Dan zweeft hij het verst.



Als Spyro zweeft, gebruik je de △ toets om hem op een bepaald punt te laten landen.



Laat Spyro rollen om aan zijn vijanden en hun schoten te ontsnappen.

AAN DE SLAG

EEN TAAL SELECTEREN

Engels wordt automatisch geselecteerd als de taal die tijdens het spel gebruikt wordt. Als je dit wilt veranderen, selecteer je 'ENGLISH' (Engels) in het titelvenster en gebruik je de richtingtoetsen LINKS/RECHTS om de gewenste taal te selecteren. Als je je spel opslaat, wordt de taal die je het laatst gebruikt hebt, opgeslagen naar de geheugenkaart. Let op: je kunt de taalselectie niet wijzigen als je het spel eenmaal gestart hebt.

EEN NIEUW SPEL STARTEN

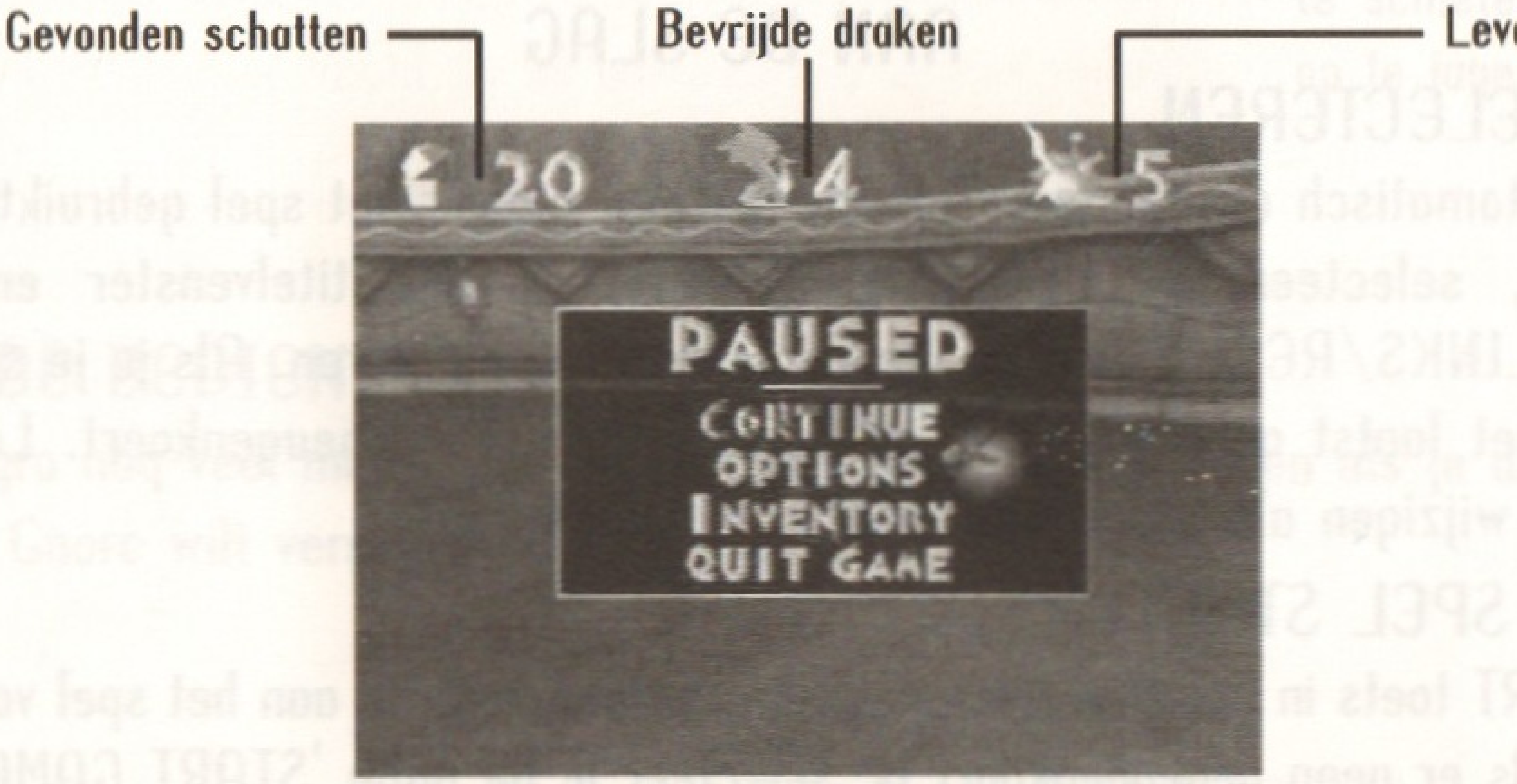
Druk op de START toets in het Titelvenster om het venster met de aan het spel voorafgaande opties af te beelden. Als er geen geheugenkaart is, selecteer je de optie 'START GAME' (Spel beginnen) door op de ⊗ toets te drukken. Als je een geheugenkaart in je PlayStation® geplaatst hebt, selecteer je de optie 'NEW GAME' (Nieuw spel) en druk je op de ⊗ toets. Gebruik de richtingtoetsen of de linker joystick om een opgeslagen bestand te selecteren en druk vervolgens op de ⊗ toets. Dan beginnen Spyro's avonturen.

OPMERKING: Als je een geheugenkaart geplaatst hebt nadat je een spel hebt gestart, kun je je vooruitgang niet opslaan. Als je aan het begin van het spel eenmaal gekozen hebt naar welke geheugenkaart-aansluiting je wilt opslaan, kun je alleen maar naar deze geheugenkaart en deze geheugenkaart-aansluiting opslaan. Het is niet mogelijk dan naar een andere geheugenkaart in een andere geheugenkaart-aansluiting op te slaan.

EEN OPGESLAGEN SPEL LADEN

Je kunt alleen een opgeslagen spel laden als er zich een geheugenkaart met een opgeslagen versie van SPYRO in geheugenkaart-aansluiting 1 of geheugenkaart-aansluiting 2 bevindt. Gebruik in het venster met de aan het spel voorafgaande opties de richtingtoetsen of de linker joystick om 'LOAD GAME' (Spel laden) te selecteren. Druk vervolgens op de ⊗ toets. Selecteer met de richtingtoetsen het opgeslagen bestand dat je wilt laden. Druk op de ⊗ toets om het bestand te laden. Het spel wordt dan begonnen met het niveau dat je het laatst hebt opgeslagen.

PAUZE MENU



Je pauzeert het spel door tijdens het spelen op de START toets te drukken. Behalve de Menu-opties worden ook schermpictogrammen afgebeeld. Deze laten zien hoeveel juwelen je hebt gevonden, hoeveel draken je hebt bevrijd en hoeveel Levens je nog over hebt.

Het Pauze menu bevat de opties om door te gaan met het spel ('CONTINUE'), het 'OPTIONS MENU' (Opties menu) te openen of je 'INVENTORY' (uitrusting) te bekijken. Gebruik de richtingtoetsen of de linker joystick om door de opties te bladeren en druk op de ⊗ toets om een optie te selecteren. De meeste niveaus bevatten ook een optie om het niveau te verlaten ('EXIT LEVEL') en terug te keren naar het vorige 'HOME' (thuis) niveau. In de 'HOME' niveaus kun je echter ook kiezen het spel te beëindigen ('QUIT GAME'). Als je deze optie kiest, keer je terug naar het Titelscherm.

'OPTIONS' MENU

Gebruik de richtingtoetsen om een optie te selecteren.

'SOUND EFFECTS' (Geluidseffecten)	Gebruik de richtingtoetsen LINKS/RECHTS of de linker joystick om het volume van de geluidseffecten te verhogen of te verlagen.
'MUSIC VOLUME' (Muziekvolume)	Gebruik de richtingtoetsen LINKS/RECHTS of de linker joystick om het volume van de muziek te verhogen of te verlagen.
'SPEAKER SETUP' (Luidspreker-instellingen)	Druk op de ⊗ toets om te schakelen tussen de luidsprekerinstellingen 'STEREO' en 'MONO'.
'VIBRATION' (Vibratie)	Als je een analoge controller (DUAL SHOCK) gebruikt, kun je met de ⊗ toets schakelen tus`sen de vibratiefuncties 'ON' (aan) en 'OFF' (uit).
'CAMERA'	Zie verderop.
'SCREEN ADJUST' (Scherm aanpassen)	Selecteer 'HORIZONTAL' (horizontaal) om het venster naar links of rechts te verplaatsen met de richtingtoetsen LINKS/RECHTS. Selecteer 'VERTICAL' (verticaal) om het venster naar boven of naar beneden te verplaatsen met de richtingtoetsen OMHOOG/OMLAAG. Selecteer 'DONE' (Gereed) om terug te keren naar het 'OPTIONS' menu.
'DONE' (Gereed)	Druk op de ⊗ toets om je wijzigingen te bevestigen en om terug te keren naar het Pauze menu.

'CAMERA' OPTIES

Er zijn twee camerasystemen.

Je kunt in het Pauze menu de gewenste camera-instelling kiezen.

- De 'PASSIVE' (passieve) camera beweegt langzaam zodat je het landschap goed kunt bekijken. De camera volgt je, maar je kunt rondrennen zonder de camera te verplaatsen.
- De 'ACTIVE' (actieve) camera volgt je overal op de voet, zodat je precies kunt zien waar je loopt. Deze camera beweegt snel, dus laat je aandacht niet verslappen!

IN DEN BEGINNE leidden de vijf Drakenfamilies een vreedzaam bestaan in hun vijf Drakenwerelden. Ze waren gelukkig en tevreden... totdat op een dag een Gnorc alle regels overtrad! Gnasty Gnorc was van de top van zijn ongewassen hoofd tot in de punten van zijn smerige tenen een onaangenaam wezen. Hij had een akelig karakter, want hij was vreselijk driftig en zijn instelling was erg negatief! En mooi was hij ook al niet!

Gnasty had een grondige hekel aan de gelukkige Drakenfamilies, en dan vooral aan hun prachtige, glanzende juwelen die niet alleen mooi waren om te zien, maar bovendien steeds zijn lelijke gezicht weerspiegelden als hij naar ze keek. Gnasty gedroeg zich zo slecht, dat hij verbannen werd naar de Draken-vuilnisbelt. De Draken hielden niet van deze wereld, maar Gnasty vond het er wel prettig. Zodra hij er aankwam, gaf hij het een nieuwe naam: Gnasty's Wereld.

Gnasty begon te experimenteren met toverformules. Na een tijdje vond hij de twee formules die hij zocht: één gigantische formule om alle Draken te kristalliseren en een drankje om al die glanzende juwelen tot leven te brengen en ze te veranderen in Gnorc-soldaten.

Op een mooie zomerse dag sprak Gnasty de bevriezingsformule uit. Hij kristalliseerde alle draken en hij veranderde alle juwelen die hij kon vinden in zijn gewillige helpers. Hij begon de Draken-werelden zelfs te veranderen in Gnorc-werelden. Maar er was een kleinigheidje waar hij geen rekening mee had gehouden: Spyro de Draak - Spyro was zo klein dat de formule over zijn hoofd heen was gegaan!

Nu moet Spyro, de enige niet bevroren Draak, naar zes werelden reizen, ook naar Gnasty's industriële wereld, en alle Draken bevrijden en hun gestolen schatten ophalen. Maar Gnasty's helpers proberen dat natuurlijk steeds te verhinderen. Gelukkig heeft Spyro nog wel wat vrienden, de Draken die hij vrijlaat, geven hem tips en tijdens de hele missie wordt hij bijgestaan door zijn beste vriend, Sparx het drakehulpje.

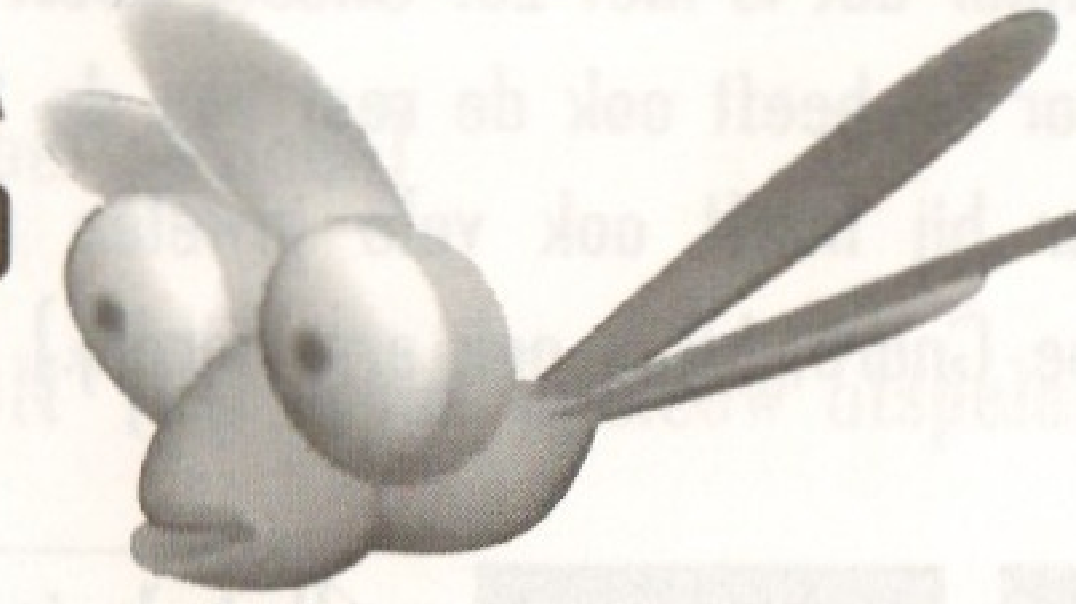
Wat eerst een prettig tijdverdrijf leek, wordt al snel het grootste avontuur van Spyro's jonge leventje. Als hij oog in oog komt te staan met Gnasty Gnorc voor het ultieme duel, kan hij zich waarmaken!

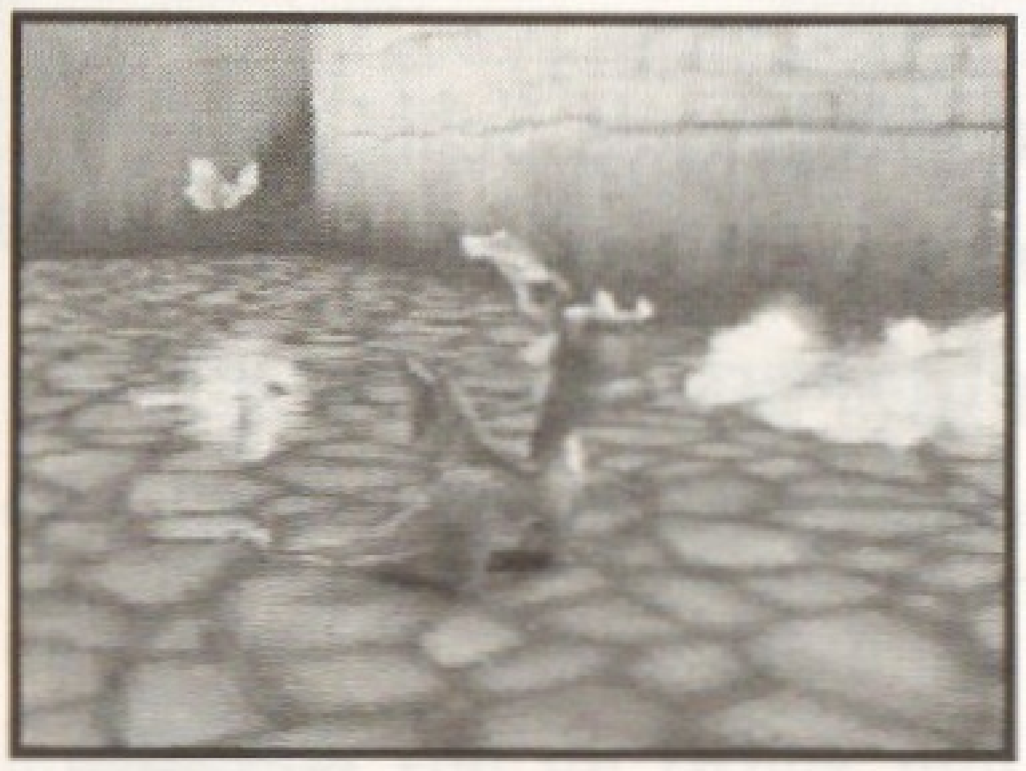
HAK ZE IN DE PAN, SPYRO!

SPARX THE DRAGONFLY

Het wordt tijd dat je mij leert kennen. Spyro is mijn beste vriend en ik zal mijn uiterste best doen om je te helpen. Ik kan drie schoten hebben, maar dan ben ik er geweest en moet je je alleen zien te redden. Je kunt aan mijn kleur zien hoe het met me gaat:

Goud Helemaal gezond (nog drie schoten over)
Blauw Gemiddelde gezondheid (nog twee schoten over)
Groen Slechte gezondheid (nog maar één schot over!)





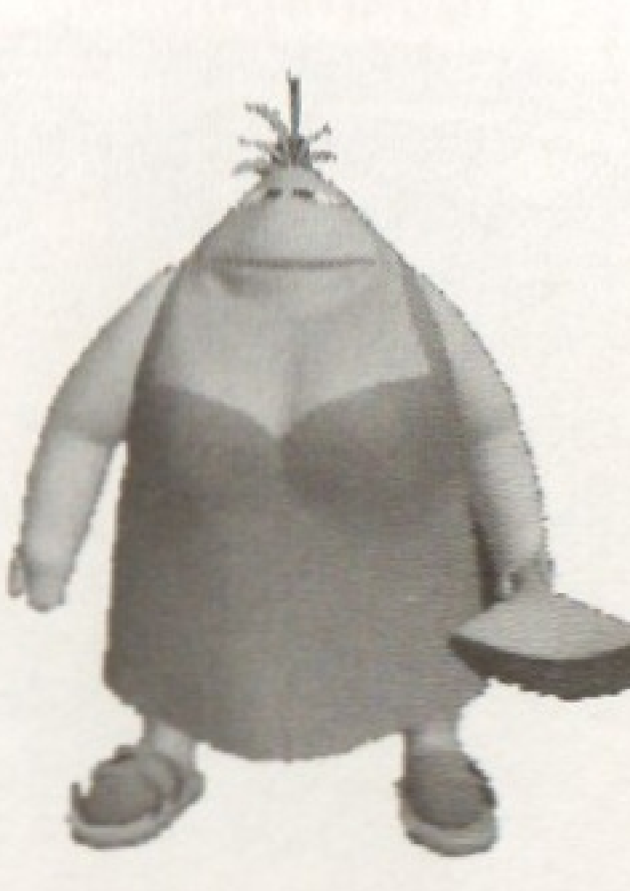
Als het niet goed met me gaat of als ik er niet meer ben, hoef je alleen maar te vuren op die kleine wezentjes die vlinders vrijlaten en dan kom ik weer terug. Ik ben gek op vlinderhapjes en als ik eentje eet, krijg ik één gezondheidspunt totdat ik weer volledig gezond ben. Hmmmm!

TROTSEER JE VIJANDEN!

Gnasty Gnorc heeft bevolen dat alle wezens het Spyro moeilijk moeten maken. Maar als je goed gebruik maakt van je ammunitie, kun je ze allemaal verslaan!

Gnasty heeft sommige helpers uitgerust met beschermende schilden of pantsers.Deze typen kun je niet verbranden, dus je moet op ze schieten!

Deze enorm grote vijanden kun je niet beschieten. Die moet je dus zien te verbranden!



DE WERELD REDDEN IN DRIE EENVOUDIGE STAPPEN

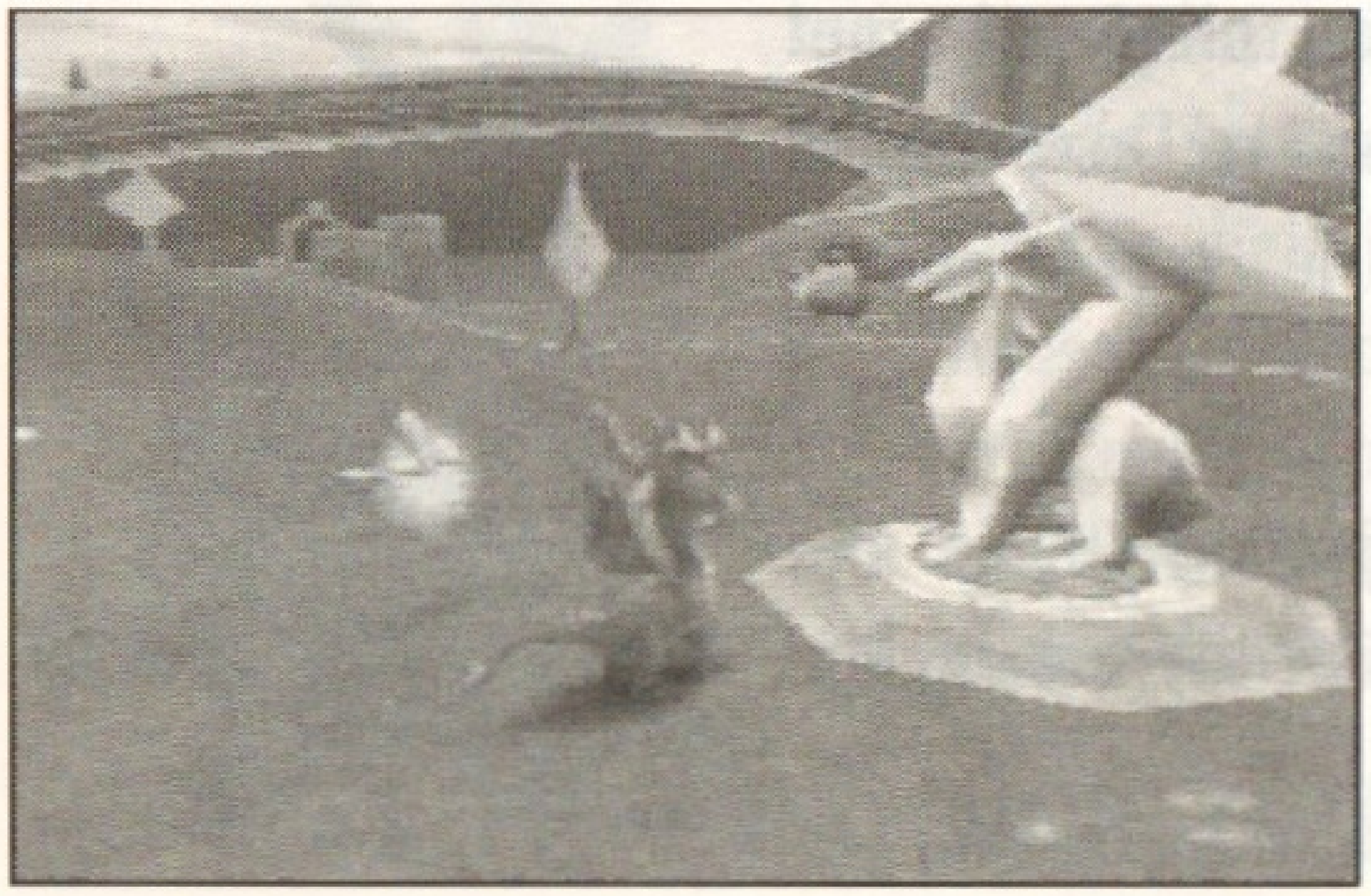
JUWELEN

Je denkt misschien wel dat het gemakkelijk is om de wereld uit de klauwen van Gnasty's magische formules te redden, maar dat is niet zo. Gnasty heeft niet alleen vele juwelen uit de Drakenschat veranderd in zijn helpers, maar hij heeft ook de rest van de Schat gestolen. Hij heeft gedeelten van de Schat verstopt in kisten, maar hij heeft ook vele juwelen rond laten slingeren. (Gnasty is niet alleen een bijzonder onaangename Gnorc, hij is ook erg slordig.)

Ik help je met het oppakken van de rondslingerende Schat. Ik ben dan wel klein, maar samen zijn Spyro en ik heel sterk! Voor de Schatkisten geldt dit niet. Deze moet je eerst open zien te krijgen met vuur of kogels en dan kun je de juwelen eruit halen.

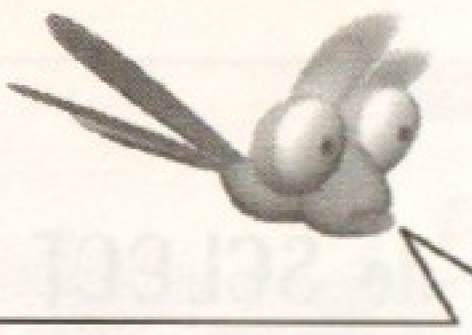
HOUD DE DIEF!!!!

Gnasty heeft een prachtige juwelenverzameling veranderd in een groep vervelende helpers. En om het nog erger te maken heeft hij dieven het koninkrijk der Draken binnen laten komen en zij stelen nu de Eieren der Draken. Vang deze idioten en herover de Eieren der Draken voordat ze voorgoed verloren gaan!



DRAKEN

Het is wel duidelijk dat het koninkrijk der Draken pas weer terug kan keren tot de orde van de dag als alle Draken bevrijd zijn uit hun kristallen gevangenis. Je kunt een Draak bevrijden door naar hem toe te lopen en de ban te verbreken. Misschien geeft hij je wel een aanwijzing of een tip als dank.



JE SPEL OPSLAAN

Ik ben niet Spyro's enige vriend in het land der Draken. Er zijn ook veel feeën die hem kunnen helpen. Feeën kunnen hem redden als hij valt of hem een duwtje in de juiste richting geven. De belangrijkste fee is de Rode Fee.

'SAVE GAME' (Spel opslaan)

'REPLAY DRAGON' (Tip draak opnieuw afspelen)

'CONTINUE' (Doorgaan)

Als je een Draak gered hebt en op het platform stapt, kom je bij een Doorgaan punt. Als je daarna verslagen wordt, keer je terug naar dat platform. Als je echter op het platform wacht, verschijnt de Rode Fee. Zij geeft je de kans je vooruitgang op te slaan naar een geheugenkaart (of om de boodschap van de Draak nog een keer af te spelen, voor het geval je die vergeten was). Gebruik de richtingtoetsen of de linker joystick om een optie te selecteren en druk op de ⊗ toets om deze te kiezen.

OPMERKING: Als je een geheugenkaart plaatst nadat je een spel hebt gestart, kun je je vooruitgang niet opslaan. **Wij raden je aan geen geheugenkaarten te plaatsen of te verwijderen als de stroom ingeschakeld is.** Zorg er voor dat er tenminste één leeg blok op je geheugenkaart is, voordat je begint te spelen.

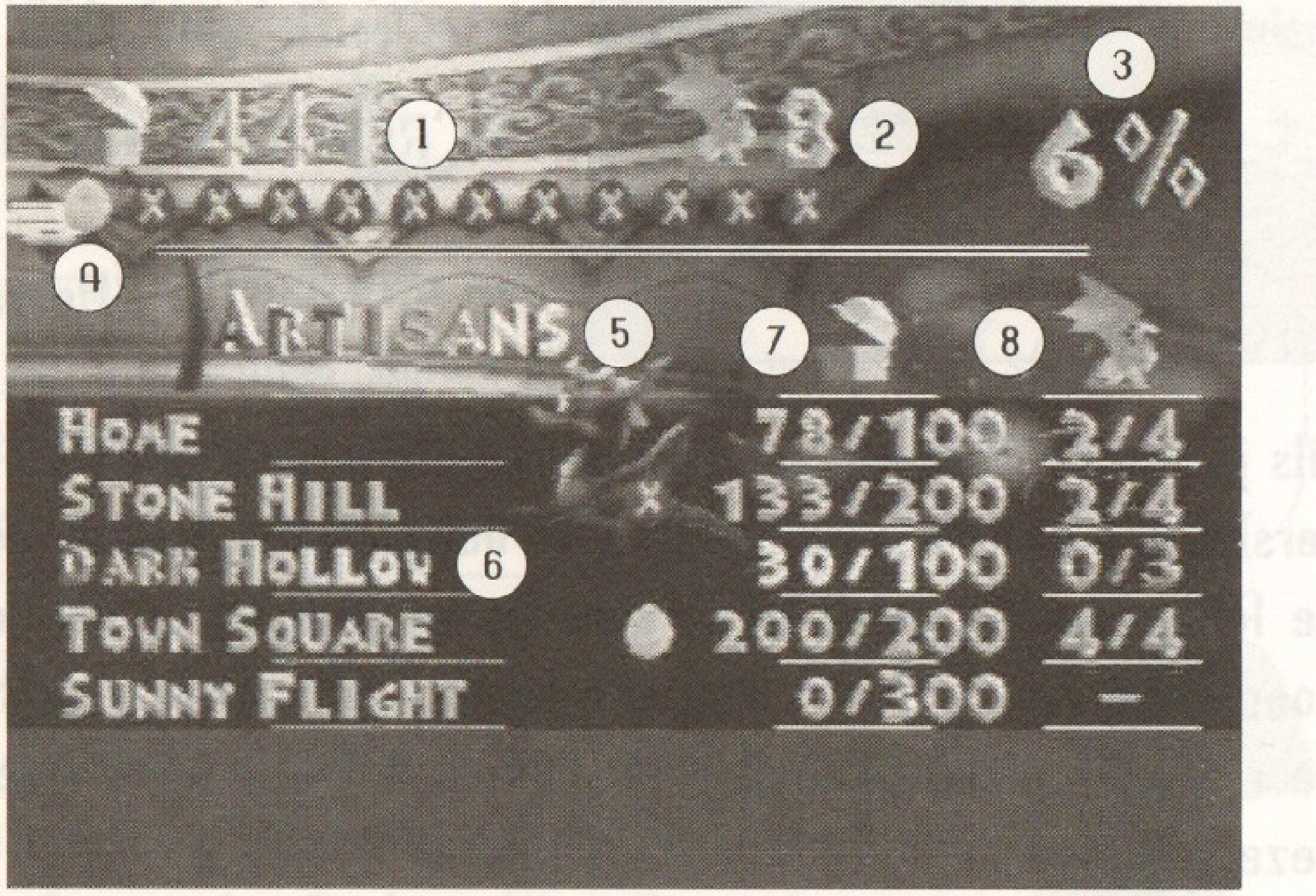
SPEL VOORBIJ

Als Spyro al zijn levens verloren heeft, wordt het 'GAME OVER' (Spel voorbij) venster afgebeeld. Druk op de START toets om door te gaan vanaf het HOME niveau van de laatste Wereld waarin je een Doorgaan/Opslaan punt bent gepasseerd. Als je het spel weer begint, krijgt Spyro zijn uitrusting en al zijn juwelen terug plus vijf levens.

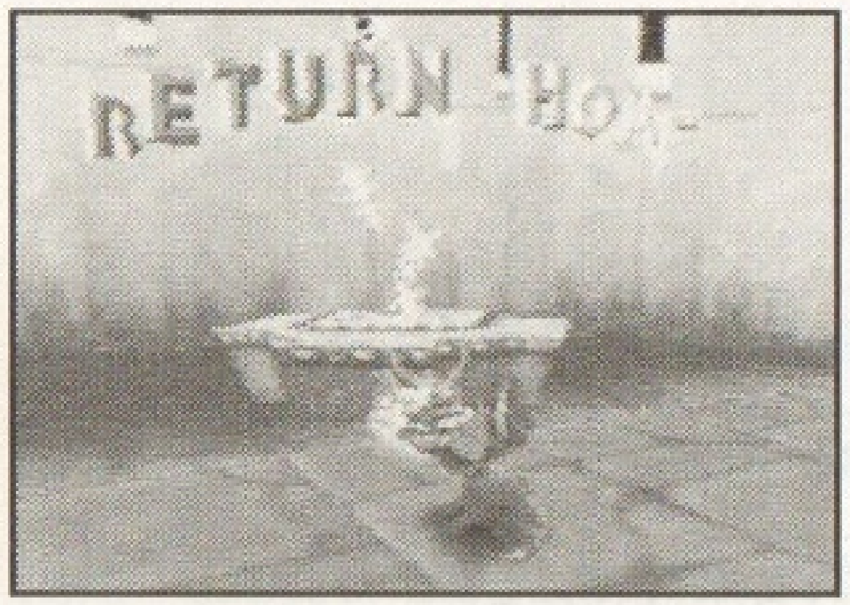
JE UITRUSTING

Iedere Wereld bevat verschillende hoeveelheden juwelen en Draken. Druk op de SELECT toets of kies een optie in het Pauze menu om je 'INVENTORY' te bekijken. Gebruik de richtingtoetsen of de linker joystick, LINKS of RECHTS, om je gehele Uitrustingsniveau te bekijken.

1. Gevonden Schatten
2. Bevrijde Draken
3. % van het spel voltooid
4. Aantal in veiligheid gebrachte eieren
5. De Drakenwereld waarin je je nu bevindt
6. De Wereldniveaus die je bezocht hebt
7. Hoeveelheid gevonden schatten / totale hoeveelheid voor iedere fase
8. Gevonden Draken / totale aantal gekristalliseerde draken per fase



TRANSPORT



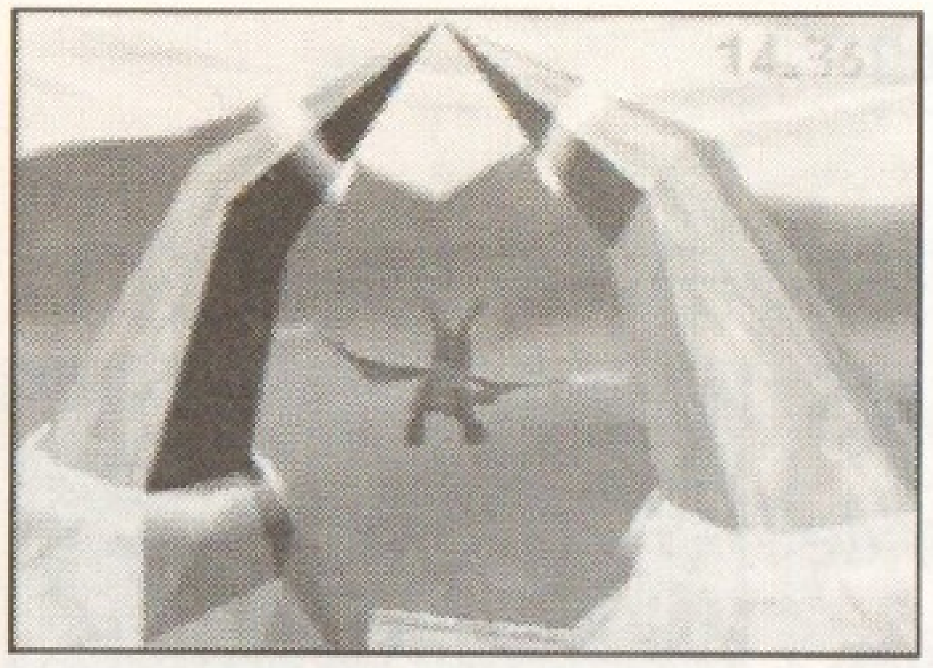
REIZEN DOOR WERELDEN EN NIVEAUS

Je kunt zo veel werelden en niveaus binnengaan en verlaten als je wilt. Zo kun je de snelheid van het avontuur aanpassen. De portalen in de 'HOME' (Thuis) niveaus leiden naar verschillende niveaus. De draaiende 'RETURN HOME' (Terug naar huis) Vortex-platforms in de niveaus brengen je terug naar de Thuiswereld waarin je je bevindt. En daar gaan we dan!

Je moet alle vijf Drakenwerelden doorlopen en vervolgens Gnasty's Wereld binnengaan om Gnasty Gnorc te kunnen verslaan.

Er zijn zes ballonvaarders, in het Thuis-gebied van iedere Wereld vind je er één. Als je bepaalde doelen hebt bereikt, nemen de ballonvaarders je mee van de ene wereld naar de andere. Maak je geen zorgen, als je niet weet welke doelen je moet zien te bereiken. Zij zullen het je wel vertellen. Deze jongens zijn namelijk nogal serieus aangelegd.

BONUS SCHATRONDES



Je vindt Schatrondes als je een bijzondere prestatie levert, als je bijvoorbeeld een steen raakt of een platformpuzzel oplost. Luister goed naar de Draken, want zij kunnen je ook vertellen waar je een Schatronde kunt vinden. Je moet een aantal taken binnen een bepaalde tijdslimiet zien te voltooien. Als je bijvoorbeeld Gnorc-soldaten, tonnen of schatkisten ziet, moet je deze verwoesten met je vuurwapens. Als je bogen of hoepels ziet, moet je er doorheen vliegen. Je krijgt extra tijd toegewezen voor iedere ton die je verwoest of iedere hoepel waar je doorheen vliegt. Pas wel op dat je niet valt, verdrinkt of in tijdsnood raakt. Als dat gebeurt, verschijnt er een aanwijzing waarin je gevraagd wordt of je het nog een keer wil proberen ('TRY AGAIN'). Selecteer 'YES' (Ja) als je het nog een keer wilt proberen of 'NO' (Nee) om terug te gaan naar huis.

Voor iedere voltooide taak krijg je 60 juwelen, maximal 300 per Bonus Schatronde. Als een taak voltooid is, kun je proberen de taak nog een keer uit te voeren, maar je krijgt dan geen extra juwelen. Er wordt dan een vinkje afgebeeld in het Bonus Schatronde resultatenvenster om aan te geven dat je de taak volbracht hebt.

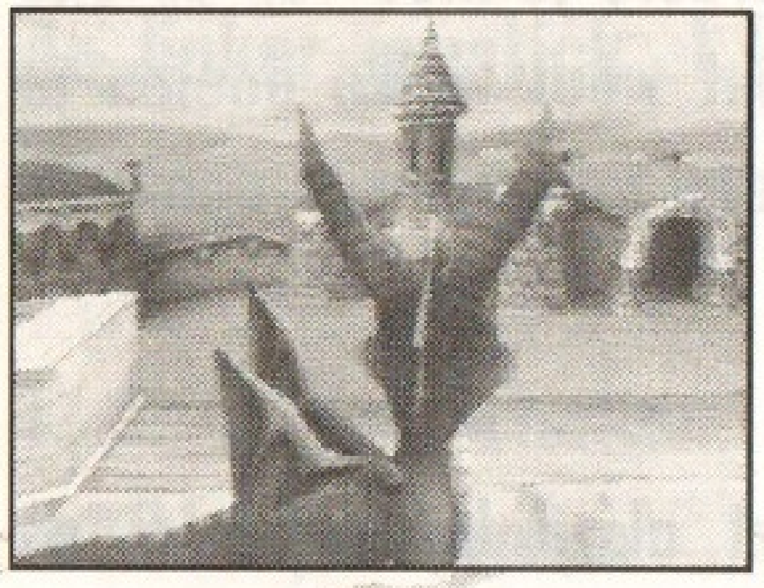
Als je er in slaagt alle taken binnen de tijdslimiet te voltooien, begint de klok bij je volgende poging te lopen vanaf dat moment. Dan kun je proberen je vorige tijd te verbeteren. Je kunt ook een vriend vragen of hij je record kan verbeteren.

EXTRA LEVENS

Als Spyro een niveau heeft bezocht, kan hij daar op ieder gewenst moment naar terugkeren. Maar terwijl verslagen vijanden juwelen hebben achtergelaten, als Spyro eenmaal een vijand heeft verslagen, laat deze iets achter om hem verder te helpen. Soms een vlinder om Sparx te voeren als hij wat energie nodig heeft, maar meestal bestaat de beloning uit kleine parels. Als Spyro 20 van zulke kleine parels heeft, krijgt hij een extra leven. Het kan dus nuttig zijn om terug te gaan naar reeds afgeronde niveaus, dan kun je Spyro namelijk helpen om genoeg levens te winnen om de moeilijkere niveaus te kunnen voltooien.

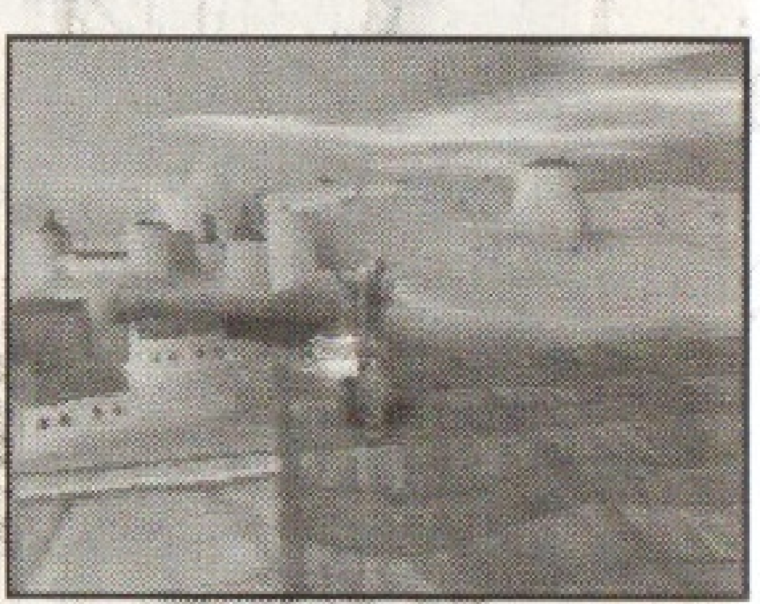
DE DRAKEN WERLEDEN

DE ARTISANEN



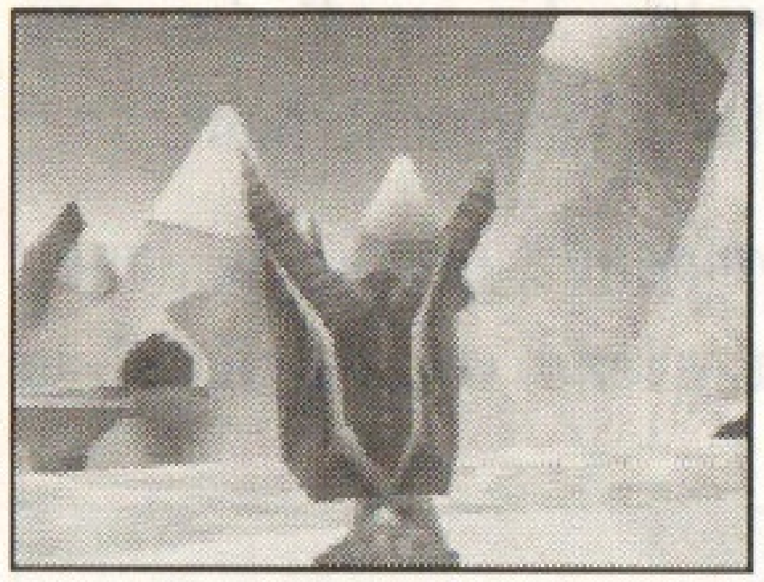
Deze Drakenfamilie schenkt de wereld voorwerpen van kunst en schoonheid. Ze componeren liedjes en maken beeldhouwwerken en schilderijen. Zij zijn de zachtaardigste Drakenfamilie. Ze zijn heel sociaal en vinden het fijn om elkaar in de vruchtbare, glooiende heuvels en de groene valleien van hun land te ontmoeten om samen te zingen of kunst te bekijken.

DE VREDESTICHTERS



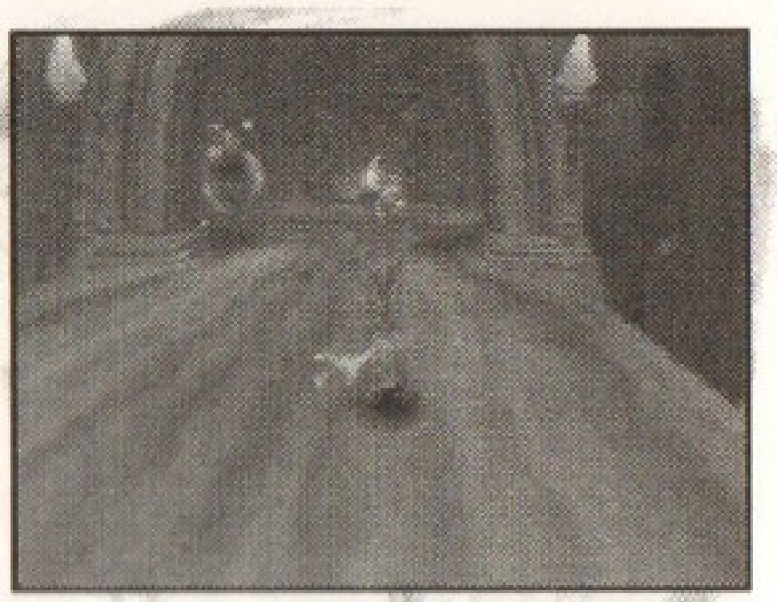
Deze grote, machtige Draken zorgen voor orde in hun wereld. Zij zijn de sterkste familie en hebben de meeste kennis over het verslaan van vijanden. Zij leven in zandduinen in de woestijn, in teerputten en in ijsgrotten en ze houden altijd goed in de gaten of er misschien wezens opduiken die de rust willen verstoren.

DE TOVENAARS



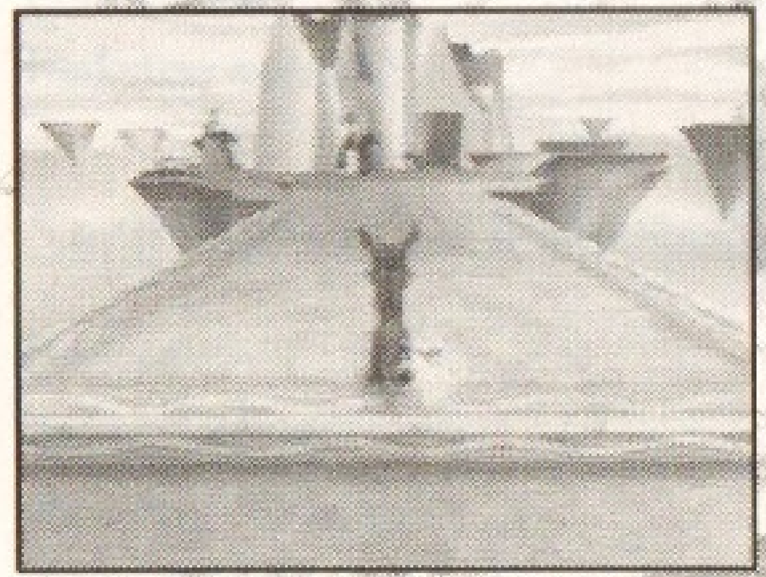
Draken uit deze familie houden zich bezig met het maken van magische objecten die door alle Draken in alle andere werelden gebruikt worden. Ze zijn verlegen in gezelschap en ze zijn het liefst alleen. Ze kunnen heel tevreden zijn op hun afgelegen bergtoppen en ijsbergen en in ijsgrotten, waar ze in alle rust hun kunst kunnen bestuderen.

DE BEESTENMAKERS



Deze Draken zijn verantwoordelijk voor het creëren van alle nieuwe levensvormen in de wereld. Ze wonen graag in moerassen, in bouwvallige houten platforms, op stelten in moddervalleien en in uitgeholde bomen in ondoordringbare bossen. Daar vinden ze klei, wortels en andere materialen die ze nodig hebben om hun werk in alle rust te kunnen doen.

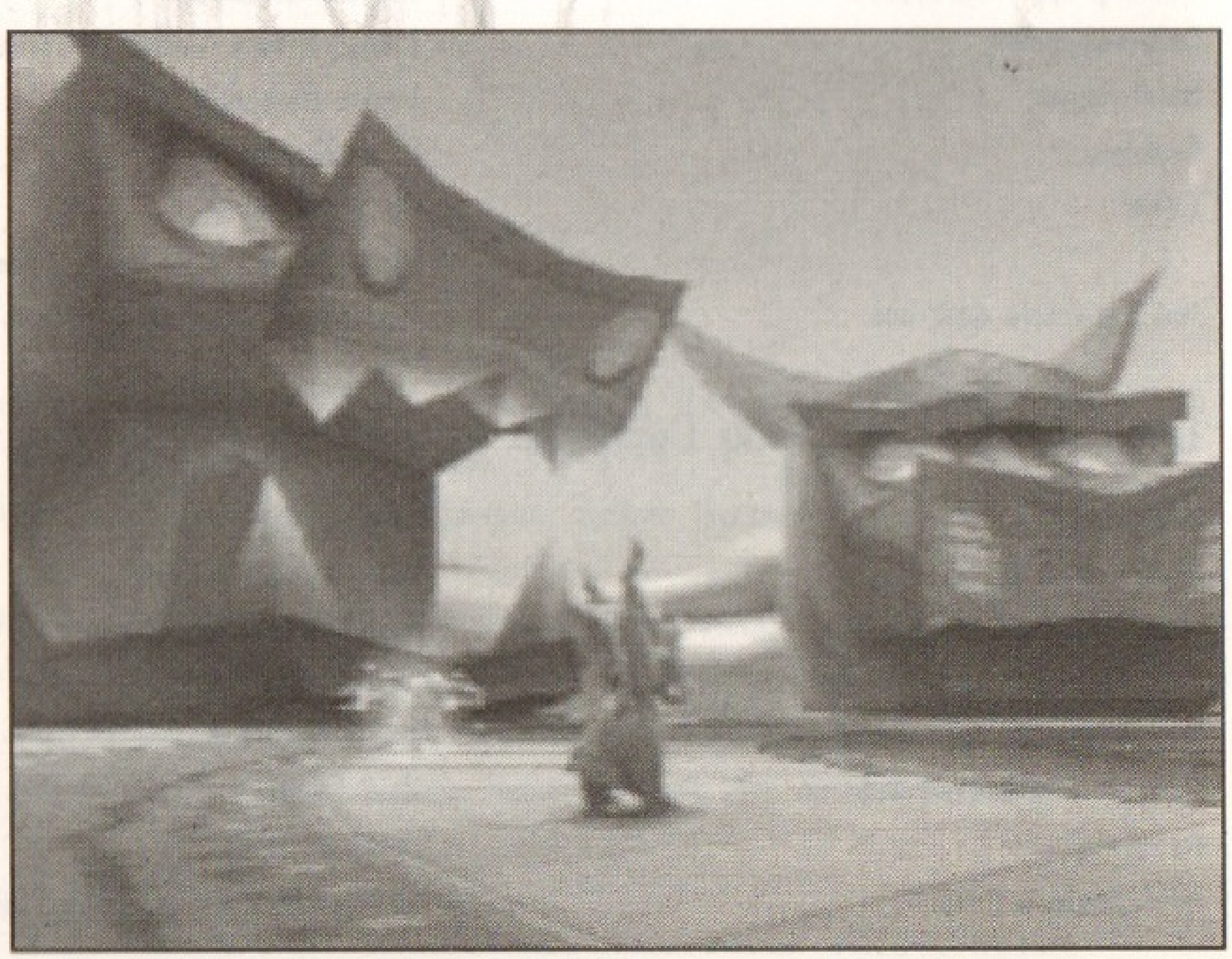
DE DROOMWEVERS



Deze Draken zijn de vredestichters van de nacht. Vanuit hun eiland in de wolken zweven ze door de dromen van andere wezens in de wereld om er voor te zorgen dat de draken in hun slaap geen last hebben van nachtmerries. Vraag deze Draken om hulp als je last hebt van nare dromen.

GNASTY'S WERELD

Dit is een donkere wereld waar het spookt. Wees voorzichtig!



CREDITS

Ontwikkeld door Insomniac Games®, Inc.

	John Fiorito
	Jared Hardy
	Alex Hastings
	Brian Hastings
	Dan Johnson
	Alain Maindron
	Chris McNulty
	Ted Price
	Alex Schaefer
	Craig Stitt
	Chuck Suong
	Oliver Wade
	Matt Whiting
Met bijzondere dank aan:	Kirsten Van Shreven-Butler, Peter Hastings

Geproduceerd door Universal Interactive Studios

Producent:	Michael John
Uitvoerend producent:	Mark Cerny
Produktieco´rdinator:	Jackie Evanochick
Muziek door:	Stewart Copeland
Soundtrack-ingenieur en coproducent:	Jeff Seitz
Ontwerp Spyro en Draken:	Charles Zembillas
Drakenstemmen:	Clancy Brown, Carlos Alazraqui, Michael Gough, Jamie Alcroft, Michael Connor
Stem Spyro:	Carlos Alazraqui
Dialogen:	Peter Kleiner
Geluid:	Universal Sound
	Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears
Met bijzondere dank aan:	Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Kelly Garner, Derek Power

Gepubliceerd door Sony Computer Entertainment America

Producent:	Seth Luisi
Senior Producent:	Perry Rodgers
Sr. Marketing-manager:	Ami Matsumura-Blaire
Sr. Public Relations-manager:	Molly Smith
Produkt Marketing-specialist:	Nemer Velasquez
Manager kwaliteitscontrole:	Mark Pentek
Hoofdanalist:	Christian Davis
Asst. hoofdanalisten:	Randy Blake, Benjamin Briones, Christopher Keith

Analisten: Jo Aragones, Vernon Carter, Bruce Cochrane, Al Dutton, Ashif Hakik, Christopher Levy, Duane O'Brien, Donovan Soto, Ivan Kougaenko, Ian McGuinness, Eric Molina, Tobin Russell, Steve Szakal, Andrew Woodworth
VP Marketing: Andrew House
Sr. Marketing-directeur: Peter Dille
Sr. Promotions directeur: Sharon Shapiro
Licentie-manager: Taku Imasaki
Ontwerpgroepen: Beeline Group
Copywriting handleiding: Hanshaw Ink
Met bijzondere dank aan: Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Brian Balistreri, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Lori Chase, Joyce Clement, John Cromption, Brian Dimick, Aimee Duell, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Tina Kowalewski, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Colin MacLean, Frank O'Malley, Kirsten Merit, Doug Mukai, Joel Pambid, Bill Paul, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Riley Russell, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Merrill Research

Sony Computer Entertainment Inc. (Japan)

Producenten: Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Marketing-manager: Megumi Hosoya

Sony Computer Entertainment Europe

Producent: David Bowry
Senior Producent: John Roberts
Marketing-manager: Kenny Mathers
Public Relations-manager: Elizabeth Ashford
Editor handleiding: Jim Sangster
Ontwerper: Steve O'Neill
Printproduktie: Martin Pearce
Goedkeuring handleiding: Lee Travers, Stephen Griffiths
Manager kwaliteitscontrole: Geoff Rens
Hoofd interne tests: Steve Archer
Interne testco^rdinator: Jim McCabe
Hoofdtester: Matt Ekins
Lokalisatieco^rdinator: Ed Valiente
Interne ontwikkeling testers: Dominic Berzins, Phil Bramhill, Richard Bunn, Dave Burke, John Cassidy, John Corcoran, Pat Cowan, Ian Cunliffe, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Dee Norfolk, Carl McKane, Andy Macoy,
Lokalisatietesters: Teresa Caggiano, Lucie Dupoirieux, Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Arianna Pavin, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt,
Testers: Tim Adams, David Baker, Dave Bennett, Mike Bygroves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosley, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotheram, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
Administratie kwaliteitscontrole: Janine Bradbury, Paul Jones

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• **Australia**	1902 262 662*	**1 902 262 662*** **(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
• **Österreich**	0450 199 000 500*	**0900 970 111*** **(Der Amruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)*
• **Belgique/België/Belgien**	011 / 301 306	**0900 000 00*** **(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• **Danmark**	(+45) 33 26 68 20 *Åben Man-Tors 16.00-19.00*	**+45 33 26 68 20** *Åben Man-Tors 16.00-19.00*
• **Suomi**	(0600) 411 911 *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*	**0600 411 911** *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*
• **France**	0803.843.843	**08 36 68 22 02*** **(2,23 F la minute)*
• **Deutschland**	01805 / 766 977	**0190 578 578*** **(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Greece**	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland**	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** **(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)*
• **Israel**	972 - 3 - 6465643	**972 - 3 - 6465643** **ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג** **קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00**

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• Italia	147 828384* *(al costa di una chiamata urbana)	166 814 814* *(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 574 817	09 09 9 000 000* *(0.99 Hfl./ min)
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669* *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).
• Norge	2336 6600	820 85 050 Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.
• Portugal	(01) 318 7450	(01) 318 7450
• España	902 102 102	906 333 888* *(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,025pts/min + IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 14.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).
• Sverige	08-587 610 00	0719-310 311* Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal
• Schweiz	0900 55 20 55 *(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen	0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet *(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.
• UK	0990 99 88 77 Calls may be recorded for training purposes	09064 765 765 (incl. NI)* *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Analog Controller (DUAL SHOCK™)
Manette Analogique (DUAL SHOCK™)
Analog Controller (DUAL SHOCK™)
Mando Analógico (DUAL SHOCK™)
Controller Analogico (DUAL SHOCK™)
Analoge Controller (DUAL SHOCK™)

Feel every bump as Spyro headbutts his enemies and charges through treasure chests. Whether Spyro is flying, rolling or charging, the 360-degree thumbstick control gives total precision for every twist and turn.

Ressentez toutes les bosses tandis que Spyro fonce sur ses ennemis la tête la première ou s'attaque à des coffres à joyaux. Que Spyro soit en train de voler, de rouler ou de foncer, le contrôle à 360° offert par les joysticks vous procure une précision hors du commun.

Spüre jeden Stoß, wenn Spyro seinen Gegnern Kopfnüsse verpaßt oder Schatztruhen aufbricht. Ob Spyro fliegt, eine Rolle macht oder angreift, der mit dem Daumen gesteuerte 360-Grad-Stick sorgt für präzise Steuerung in jeder Lebenslage.

Siente el impacto cuando Spyro ataca a sus enemigos dándoles cabezazos, o embiste los cofres llenos de joyas. Da lo mismo si Spyro está volando, dando una voltereta o embistiendo, esta palanca de 360 grados proporciona una precisión total en cada giro.

Ti permette di sentire ogni colpo mentre Spyro cozza contro i suoi nemici e va all'assalto delle casse del tesoro. Sia che Spyro stia volando, rotolando o andando all'assalto, la leva a 360 gradi da azionare col pollice esegue con precisione qualsiasi cambiamento di direzione.

Voel elke stoot als Spyro kopstoten uitdeelt aan zijn vijanden en de schatkisten te lijf gaat. Of Spyro nu vliegt, rolt of in de aanval gaat, de met de duim bediende joystick bediening geeft volledige controle over 360 graden voor elke draai en zwaai.

DUAL SHOCK™

Analog Control Compatible

Vibration Function Compatible

PlayStation

SCES-01438

"PS logo" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
Spyro the Dragon™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Insomniac Games, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

711719885429